David Lynch,
multiartista

Daniel Serravalle de Sá • Marcio Markendorf
< organizadores >

DAVID LYNCH, multiartista

Daniel Serravalle de Sá • Marcio Markendorf
Organizadores

UFSC
Florianópolis
2017

FICHA TÉCNICA

Conselho Editorial

Anderson Luís Nunes da Mata • Universidade de Brasília

Barbara Cristina Marques • Universidade Estadual de Londrina

José Soares Gatti Junior • Universidade Federal de São Carlos

Josiele Kaminski Corso Ozelame • Universidade Estadual do Oeste do Paraná

Maria Adélia Menegazzo • Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

Naiara Sales Araújo Gomes • Universidade Federal do Maranhão

Design Editorial e Revisão

Emilene Lubianco de Sá

Capa

Marcio Markendorf

Organização

Daniel Serravalle de Sá • Marcio Markendorf

FICHA CATALOGRÁFICA

Catalogação na fonte pela Biblioteca Universitária da Universidade Federal de Santa Catarina

D249 David Lynch, multiartista / Marcio Markendorf, Daniel Serravalle de Sá, organizadores. – Florianópolis: UFSC, 2017.
169 p. : il.

Inclui bibliografia.
ISBN: 978-85-64093-45-4.

1. Lynch, David, 1946-. 2. Cinema – História e crítica. I. Markendorf, Marcio. II. Sá, Daniel Serravalle de.

CDU (1997) : 791.43

ÍNDICE

David Lynch e a estrutura dos sonhos 5
Daniel Serravalle de Sá • Marcio Markendorf

LONGAS-METRAGENS

1977 • Eraserhead
O artístico e o paradoxo do lynchiano em *Eraserhead* 11
Claudio Vescia Zanini

1980 • The Elephant Man
O monstruoso em *O Homem Elefante* 25
Alexandre Linck Vargas

1984 • Dune
Duna, uma narrativa ecológica 37
Daniel Serravalle de Sá

1986 • Blue Velvet
Veludo Azul: o estranhamento como cotidiano fragmentado 47
Carla Fonseca Abrão de Barros

1990 • Wild at Heart
Não há melhor lugar... que o coração: *Wild at Heart* (1990), de David Lynch 59
Jair Zandoná

1999 • The Straight Story
Um conto de velhice na narrativa de *The Straight Story* 73
George Ayres Mousinho

1997 • Lost Highway
Lost Highway 83
Maria Carolina Müller

2001 • Mulholland Drive
Mulholland Drive: David Lynch e uma cidade dos sonhos 91
Marcio Markendorf

2006 • Inland Empire
Império dos Sonhos: abismo & recepção 111
Camila Morgana Lourenço

MULTIMÍDIA

• Meditação e Criatividade
Sobre peixes e meditação 117
Marta Correa Machado

• Música e Composição
Melancolia narcísica circular: sobre *Crazy Clown Time*, a composição musical de David Lynch 123
Julian Alexander Brzozowski

• Televisão
Quem matou Laura Palmer? A televisão de vanguarda apresentada por *Twin Peaks* 135
Fernanda Farias Friedrich

• Clipes e Curtas
O surreal nos curtas de David Lynch 147
Matheus Batista Massias

Sobre os colaboradores 167

Página intencionalmente deixada em branco.

David Lynch e a estrutura dos sonhos

Daniel Serravalle de Sá • Marcio Markendorf

O adjetivo "onírico" é frequentemente utilizado para falar sobre a obra de Lynch, as traduções brasileiras de *Mulholland Drive* (Cidade dos Sonhos, 2001) e *Inland Empire* (Império dos Sonhos, 2006) são exemplares dessa percepção que muitas pessoas têm ao assistir aos filmes. De fato, é possível observar que apesar da grande variedade de temas, tanto nas imagens quanto na narrativa, os filmes de Lynch possuem uma qualidade que remete ao tecido de que são feitos os sonhos.

Suas histórias quase sempre contêm um acontecimento central que altera fundamentalmente a estrutura mimética do filme, em *The Elephant Man* (O Homem Elefante, 1980) John Merrick vira uma pessoa normal, em *Lost Highway* (Estrada Perdida, 1997) Fred Madison se torna outra pessoa, em *Dune* (Duna, 1984) Paul Atreides assume controle sobre a Natureza em sua volta, fazendo chover no deserto. Esses exemplos estão intrinsicamente relacionados à satisfação de desejos dos personagens, que atravessam as fronteiras entre o mundo concreto (da insatisfação) e o mundo da fantasia ou do sonho. O que está em ação é o desejo que, guiado pela imaginação, torna os acontecimentos possíveis, quebrando as barreiras que separam os dois mundos.

Enquanto chave interpretativa, a estrutura dos sonhos também se manifesta na organização do enredo, fazendo com que a audiência questione a verossimilhança daquilo que está assistindo. Em *Blue Velvet* (Veludo Azul, 1986), Jeffrey desperta em sua cama após presenciar o imenso calvário e estupro de Dorothy. Fica subentendido que o personagem poderia ter sonhando com o acontecimento terrível. Em seu próximo encontro com Dorothy, sua bochecha esquerda está ferida do corte que ela lhe fez com uma faca de cozinha.

Entretanto, na cena em que ele acorda, não há cicatriz, sugerindo que os eventos foram sonhados (um sonho dentro de outro?). Em uma cena posterior, na qual Jeffrey observa Dorothy dançando no Slow Club, a cicatriz é visível, mas está ausente em outras cenas. Observa-se aqui que há uma organização estrutural baseada na lógica dos sonhos, em detrimento dos princípios da narrativa realista. Em outras palavras, as cadeias causais da lógica são desestabilizadas através da

inserção de elementos e estratégias narrativas que levam a audiência a questionar a verdade do que está testemunhando.

A ideia de sonho e desejo está diretamente relacionada à natureza psicossexual dos filmes de Lynch, que geralmente têm como ponto de partida um contexto idealizado e típico de pequenas cidades norte-americanas: longos dias de sol, casas com cercas baixas, lindas flores e gramados, pássaros cantando, visitas a membros da família. Todavia, é dentro desse universo familiar que ocorrem os eventos mais inquietantes, traumáticos e surreais.

O ambiente tranquilo logo é desfamiliarizado por meio da incorporação de elementos que parecem oriundos de pesadelos, resultando em filmes enigmáticos e de extraordinário poder. Essa desfamiliarização, que Freud chama de *unheimlich*, é um aspecto tão recorrente que já se tornou um significante central para falar de alguns dos seus trabalhos mais reverenciados a exemplo de *Blue Velvet*, *Twin Peaks, Fire Walk with Me* (Twin Peaks, Fogo Caminha Comigo, 1992) e *The Straight Story* (Uma História Real, 1999).

O multiartista David Lynch – melhor defini-lo assim devido as suas incursões na música, nas artes visuais e na dramaturgia – está desde 2006, ano de lançamento do longa-metragem *Inland Empire*, sem produzir no campo do audiovisual. Seus últimos projetos têm se voltado principalmente para a composição musical. Dentre os seus trabalhos recentes estão os álbuns solo *Crazy Clown Horse* (2011), *Big Dream* (2013) – novamente o sonho – e a produção do álbum *This Train* (2012) da cantora Chrysta Bell. Lynch também tem devotado parte do seu tempo proferindo palestras sobre meditação transcendental. Ele afirma que a prática traz felicidade e o ajuda a encontrar seu centro criativo.

Em 2014, o canal Showtime anunciou, e David Lynch confirmou nas redes sociais, que a cultuada série *Twin Peaks* (1990-1991) teria uma continuação. Os fãs entraram em polvorosa, a internet veio abaixo. A razão disso é a singularidade do seriado que, com seus elementos icônicos e simbólicos, deixou impressões marcantes no imaginário cultural de toda uma geração. A retomada de *Twin Peaks* tantos anos depois de finalizada até parece uma mera jogada de *marketing*, pois a *doppelgänger* Laura Palmer havia declarado a Dale Cooper nos episódios finais que ambos se reencontrariam vinte e cinco anos depois. Inicialmente prometida para 2016, a expectativa agora é que nove episódios da nova série sejam lançados pelo Showtime em 2017.

Essa agitação recente em torno de David Lynch se apresenta, portanto, como uma oportunidade para o lançamento de uma publicação singular no meio editorial brasileiro. Uma obra que trate do multiartista em suas diversas facetas, agregando discussões sobre seus longas-metragens, seu projeto musical, seus projetos em vídeo, seus curtas-metragens, seu trabalho na televisão e suas ideias sobre meditação e criatividade. O livro *David Lynch, multiartista* tem a intenção de oferecer um panorama sobre a ampla e variada produção artística do autor, mas sem a pretensão de cobrir toda a sua obra.

A proposta do volume é reunir textos de escrita mais reflexiva, de voz e linguagem pessoal, sem a preocupação de fechar as pontas discursivas, tal como é de praxe nos formatos herméticos da academia. O livro foi pensado com foco em um público amplo de interessados em David Lynch – cinéfilos, cineclubistas, estudantes, fãs – mas temos certeza que *scholars* também encontrarão conteúdos significativos e um conjunto de informações relevantes. Lynch foi aqui uma ponte, dobra ou contato entre os colaboradores, que possuem diferentes formações acadêmicas, interesses artísticos e atividades de pesquisa, razão para a multiplicidade e riqueza de abordagens do volume. Os editores só têm a agradecer aos ensaístas que contribuíram para este livro e aos membros da Comissão Editorial, cuja leitura e emissão de pareceres sobre os textos submetidos foi fundamental para a conclusão deste trabalho coletivo.

O livro está dividido em duas partes: a primeira, intitulada Longas-metragens, contém ensaios que abordam de forma cronológica os filmes que fizeram a fama de David Lynch; na segunda parte, Multimídia, o foco recai sobre os trabalhos que o multiartista desenvolveu paralelamente ao cinema e que envolvem clipes, meditação, música e televisão. A obra de Lynch é significativamente coesa e autorreferencial, de modo que é comum encontrar nos diferentes ensaios informações complementares, e os diferentes capítulos do livro acabam por se conectarem uns aos outros. As explicações se desenvolvem sob pontos de vista distintos, mas, ao ler o livro na íntegra, há um efeito cumulativo que fornece uma visão mais ampla e panorâmica da obra de Lynch. Obviamente cada ensaio pode ser lido de modo individual, mas, é no diálogo entre os diferentes textos que as informações se constroem, interligam e se expandem. No comparativo entre as obras a discussão floresce, possibilitando o reconhecimento do estilo lynchiano e o seu vigor autoral.

As imagens utilizadas no livro pertencem ao autor e aos que lhe são conexos (Lei nº 9.610/1998), e nós as colocamos à disposição do público apenas enquanto citação ou referência à obra original. Nosso livro tem fins educacionais e distribuição gratuita, o objetivo aqui é a democratização da informação, do conhecimento e da cultura, conceitos essenciais para o desenvolvimento da educação.

Finalmente gostaríamos de agradecer o Departamento de Língua e Literatura Estrangeiras (DLLE), o Departamento de Artes (ART) e o Programa de Pós-Graduação em Inglês (PPGI) da Universidade Federal de Santa Catarina pelo apoio e pelo financiamento que tornou possível a realização deste projeto.

LONGAS-METRAGENS

Página intencionalmente deixada em branco.

O artístico e o paradoxo do lynchiano em *Eraserhead*

Claudio Vescia Zanini

Algumas pessoas se tornam tão relevantes em seus campos de atuação que seus nomes acabam por derivar substantivos únicos, geralmente utilizados para descrever seu legado histórico-cultural. São os casos dos termos freudiano, darwinista, vitoriano e machadiano, por exemplo. A criação de tais adjetivos demanda um impacto forte no imaginário coletivo, o qual geralmente é compreendido com uma passagem significativa de tempo – não é coincidência que Freud, Darwin, a rainha Vitória e Machado de Assis tenham deixado sua marca a partir do século XIX. David Lynch, o artista do cinema cuja obra é tema deste volume, é exceção a esta e muitas outras regras. O adjetivo oriundo de seu nome não apenas existe como foi criado em pouquíssimo tempo (*Eraserhead*, o primeiro de seus filmes a atingir maiores públicos, foi lançado em 1977), fazendo com que Lynch, que completa 70 anos em 2016, tenha vivido o suficiente para testemunhar a criação do termo lynchiano.

De acordo com o *Urban Dictionary*, lynchiano significa "algo que apresenta o mesmo balanço entre o macabro e o mundano que se encontra nos trabalhos do *filmmaker*[1] David Lynch".[2] O fato é que se o termo existe e com tal significado, muito se deve ao filme citado no parágrafo anterior, e é ele que este texto se propõe a discutir. Os rótulos atribuídos a *Eraserhead* com o passar do tempo foram muitos: 'sucesso do cinema da meia-noite' (BETTINSON, 2011), 'cult', 'filme de terror', 'filme estranho', ou, como a mãe de Lynch mesmo teria dito depois ver o filme pela primeira vez, 'um pesadelo que eu não gostaria de ter'.[3]

---

[1] Não acredito que o português tenha um termo que dê conta de traduzir fielmente o termo *filmmaker*, literalmente o 'fazedor de filmes'. O processo de fazer um filme pode incluir a direção, a edição, a mixagem de sons e imagens, a filmagem em si, e a concepção de efeitos visuais, por exemplo. Neste sentido, David Lynch é o *filmmaker* por excelência, pois ele de fato se envolve com todos estes aspectos nos filmes que escreve e dirige. Assim, opto por manter o termo original em inglês em minha tradução.

[2] Texto original: "adj. - having the same balance between the macabre and the mundane found in the works of filmmaker David Lynch." Disponível em http://pt.urbandictionary.com/define.php?term=lynchiano. Acesso em: 15 dez. 2015.

[3] Informação extraída de entrevista concedida por David Lynch presente nos extras da versão em DVD de *Eraserhead* lançada no Brasil em 2002, em comemoração aos 25 anos do filme.

Quem já passou pela experiência de assistir *Eraserhead* compreende que é natural que o filme tenha sido objeto de análises feitas a partir de variadas perspectivas teórico-críticas. Muito se especula sobre os temas que Lynch aborda no filme, os significados das imagens e sequências insólitas, além da observação de elementos das agendas estéticas surrealista e expressionista, ou as leituras psicanalíticas que surgem a partir dos conflitos latentes do personagem principal, Henry Spencer, no que diz respeito à família, ao sexo e à afetividade. Entretanto, a primeira coisa que se deve ter em mente quando se empreende a tarefa de ler ou escrever um texto sobre qualquer obra de David Lynch é que os esforços serão em vão se o objetivo for exaurir as possiblidades críticas ou de análise, uma vez que a obra lynchiana não se presta a leituras cartesianas e conclusões cabais, que no mais das vezes se revelam como instrumentos reducionistas de obras construídas para serem sentidas ao invés de serem entendidas.

É com base nesta premissa que proponho uma discussão de *Eraserhead*, e para tanto, apresento fatos e peculiaridades sobre o contexto de feitura e lançamento do filme, problematizo a dificuldade de enquadrar esta obra em uma única categoria ou gênero, e, finalmente, proponho que a presença da espiritualidade reforça o seu *status* enquanto obra de arte, colocando a sensação e a experiência em primeiro plano, em detrimento da compreensão e do fazer sentido. Ao longo de todo o texto, procuro trazer elementos presentes no filme, e que mais tarde reaparecerão em outras obras de Lynch, justificando a importância de *Eraserhead* como definidor do repertório lynchiano de imagens e temas.

Especificamente no caso de *Eraserhead*, David Lynch afirmou mais de uma vez que ninguém ofereceu ao longo de todos esses anos uma interpretação de *Eraserhead* equivalente àquela que ele mesmo tem. Note-se que ele jamais verbalizou sua própria interpretação do filme, seja para aumentar o interesse dos críticos e espectadores, ou simplesmente porque ele é incapaz de fazê-lo. Embora eu fatalmente apresente alguns elementos de minha interpretação ao longo do texto, não acredito que minha leitura se aproxime daquela que ele mesmo faz de seu filme – aliás, isto não deve ser prioridade para mim nem para você, uma vez que o próprio Lynch afirma que "o fato é que, se um punhado de psicanalistas diferentes se juntar,

eles não concordariam em tudo. Pode até existir uma ciência exata, mas ela não é a psiquiatria".[4] (RODLEY, 2005, p. 64).

Finalmente, uma observação quanto à ausência de subdivisões deste texto. Esta é uma singela homenagem a Lynch, que determinou que a versão em DVD de *Eraserhead* não deveria ter divisões em capítulos, forçando o espectador a refazer todo o percurso desde o início caso queira chegar a uma cena qualquer no meio do filme. Isso apenas confirma que em qualquer jornada lynchiana, o percurso é sempre mais importante que o destino.

O percurso de David Lynch como artista envolve sua experiência como pintor, o que de certa forma explica a força dos elementos visuais em seus filmes.[5] Durante a década de 1960, ele divertia-se dando movimento a suas pinturas através de animações feitas de modo simples. No ano de 1970, Lynch obteve uma bolsa de estudos avançados em cinema do *American Film Institute* (AFI), onde ele conheceu o professor Frank Daniel. O relacionamento era de admiração mútua, embora isso ficasse pouco claro da parte de Daniel. Quando chegou o momento de apresentar seu trabalho de conclusão de curso, Lynch mostrou a Daniel seis páginas de algo que, segundo o professor, não constituíam o roteiro de um filme. Após a recusa desta primeira versão, não muito bem digerida pelo aluno, Lynch apresentou 21 páginas, que ainda não convenceram o professor – e é precisamente neste paradoxo que a admiração de Daniel por Lynch ficou clara: mesmo sem convicção, Daniel autorizou seu aluno a seguir com o projeto. Desta forma insólita, permeada pela rejeição e pela incompreensão, é que teve início o processo de cinco anos (1971-1976) da gestação e crescimento de *Eraserhead*.

Ao longo deste tempo, Lynch foi acompanhado por uma equipe muito pequena: o cinegrafista e diretor de fotografia Herb Cardwell (mais tarde substituído por Fred Elmes), o técnico de som Alan Splet, Catherine Coulson (que desempenhou inúmeras funções atrás das câmeras e chegou a ter um personagem criado para si,

---

[4] Na citação (original em inglês: "but the thing is, if a couple of different psychoanalysts got together they wouldn't agree on everything either. There may be an exact science, but it isn't psychiatry."), Lynch usa o termo 'psiquiatria' quando provavelmente ele queria dizer 'psicanálise'. Tal confusão evidencia o pouco conhecimento de Lynch sobre estas áreas, e a título de curiosidade, chamo sua atenção para o capítulo de *Em Águas Profundas* chamado "Terapia", em que ele comenta sua experiência breve e não concretizada com a terapia psicanalítica, a qual ele temia que pudesse prejudicar sua criatividade (LYNCH, 2015, p. 71).

[5] As informações acerca do contexto de feitura e lançamento de *Eraserhead* foram extraídas de duas fontes: o depoimento de David Lynch mencionado na nota anterior, ou a obra seminal *Lynch on Lynch*, editada por Chris Rodley a partir de horas de conversa com o diretor.

que acabou não chegando à versão final), a gerente de produção Doreen Small, e a pequena equipe de atores, encabeçada por Jack Nance. É a partir da presença de Coulson e Nance na equipe que abro um parêntese a fim de apresentar o primeiro elemento daquilo que considero como fundamental na marca autoral lynchiana: a recorrente presença de pessoas cujas percepções artísticas e modos de trabalho coincidem com as de Lynch. Catherine Coulson tornou-se fortemente associada ao diretor não apenas pela amizade entre eles, mas devido às suas outras colaborações com Lynch, que incluem *The Amputee*, um curta de 1974 (feito, portanto, durante a produção de *Eraserhead*), e, de maneira mais notável, na série de TV *Twin Peaks* (1990-1991), em que Coulson interpretou a icônica Senhora do Tronco, cujas falas enigmáticas iniciam cada episódio.

Durante a maior parte do processo de filmagem de *Eraserhead*, Coulson foi casada com Jack Nance, o ator que dá corpo, rosto e cabelo a Henry Spencer. Nance aparece mais adiante em *Duna* (1984), *Veludo Azul* (1986), *Twin Peaks* e o filme que seguiu a série, intitulado no Brasil *Os Últimos Dias de Laura Palmer*. Laura Dern inicia sua parceria com o diretor em *Veludo Azul*, para mais tarde reaparecer em *Coração Selvagem* (1990) e *Império dos Sonhos* (2006).[6] Outros artistas apresentam em seu currículo ao menos três colaborações com Lynch, tais como Naomi Watts, Grace Zabriskie, Alicia Witt, Freddie Jones, Angelo Badalamenti (compositor de parte significativa das trilhas sonoras dos filmes de Lynch), além dos já citados Fred Elmes e Alan Splet. Entretanto, pode-se dizer que a parceria mais notória de Lynch até agora é com o ator Kyle MacLachlan, protagonista em *Duna*, *Veludo Azul* e em *Twin Peaks,* cujo personagem principal, o detetive Dale Cooper, teve papel frequente e de destaque. Como se vê, parte do lynchiano consiste na ideia de Lynch cercar-se de pessoas com quem ele gosta de trabalhar. Isso vale não apenas para atores, mas também para profissionais responsáveis por escolhas na sonorização, edição e fotografia, entre outros. *Eraserhead* provavelmente foi definidor neste traço particular da personalidade de Lynch, pois recrutar pessoas que trabalhassem com ele e obter fundos para a continuidade do projeto exigiu que ele, um artista não verbal e desconfortável socialmente (OLSON, 2008, p. 60), conseguisse expressar sua visão artística de maneira bem-sucedida. Coulson, Nance,

[6] Nestes dois últimos filmes, a mãe de Laura Dern, a atriz Diane Ladd, também aparece.

MacLachlan, Badalamenti e os outros *habitués* nos projetos de Lynch certamente são pessoas para quem ele soube comunicar sua visão artística.

Parêntese fechado, voltemos a *Eraserhead*. Depois da dificuldade com o roteiro do filme, em 1970 e 1971, as filmagens iniciam em junho de 1972, com a utilização de materiais e espaços cedidos pela AFI. Entretanto, dificuldades com o cumprimento de prazos acarretaram mais tempo e a necessidade de maior aquisição de verba, fatores com os quais tanto Lynch quanto a AFI tiveram de lidar. Parte do problema foi resolvida graças à mente criativa de Lynch e sua equipe, que remexiam latas de lixo durante a madrugada à procura de lâmpadas, cabos e outros materiais que pudessem ser utilizados na cenografia. Além disso, a equipe encontrou as locações ideais em parte das dependências da AFI. Completamente livres de custo, celeiros abandonados, galpões e estúdios desativados tornaram-se o apartamento que Henry Spencer veio a dividir com Mary e o famigerado bebê, bem como a casa da família X, a fábrica de lápis e borrachas, o lugar incerto onde o deformado "Homem de Outro Planeta" espreita pela janela e opera alavancas, e a casa da "Dama do Radiador". Em entrevista, David Lynch afirmou amar tanto o universo de *Eraserhead* que ele adoraria morar lá.[7] Isso acabou concretizado, pois ele converteu um dos estábulos das locações em seu próprio apartamento por algum tempo. Isso nos dá uma ideia da profundidade do envolvimento de Lynch com todos os processos na criação de seus filmes. Não basta criar um mundo que ele considere apaixonante, ele precisa habitá-lo, ainda que simbolicamente; não é suficiente criar um filme com atmosfera escura, é necessário filmar a maioria das cenas durante a noite e a madrugada. Tais gestos o colocam em total imersão em sua obra e em pé de igualdade com seus personagens ficcionais, e através da profundidade de seu envolvimento é possível reconhecer outro traço do lynchiano.

A segunda forma de resolver os problemas com orçamento foi buscar fontes alternativas de financiamento. Uma das pessoas mencionadas nos agradecimentos nos créditos finais do filme é a atriz Sissy Spacek, que no ano anterior ao lançamento de *Eraserhead* fez grande sucesso interpretando a personagem-título de *Carrie*, adaptação de Brian de Palma do romance de Stephen King. Spacek e seu marido, o diretor de arte Jack Fisk, ajudaram a financiar o estágio final do projeto. Fisk também aparece em *Eraserhead* como o Homem de Outro Planeta, o personagem

---

[7] Disponível em: <http://www.vulture.com/2014/09/david-lynch-interview-eraserhead-midnight-movies.html#>. Acesso em: 4 jan. 2016.

coberto por feridas que parece observar algo de uma janela enquanto aciona alavancas gigantes.

O fato é que *Eraserhead* foi feito de forma que o destinou ao *status* de *cult*, seja pelo tempo que levou para ficar pronto, pela ausência de uma trama óbvia, a complexidade na construção dos personagens, sua estreia no *midnight movie circui*t, bem como o imaginário e temário evocados pelo filme, que não são de "fácil digestão". Tal combinação de elementos poderia representar a morte profissional do diretor se lembrarmos que no momento em que *Eraserhead* vem a público David Lynch ainda não era o 'pai do lynchiano', mas sim um desconhecido em começo de carreira. Felizmente, o jovem diretor sobreviveu às críticas de seus professores, superou as dificuldades financeiras e as frustrações advindas das rejeições (o filme foi recusado em suas primeiras tentativas de inserção em festivais, mais especificamente em Cannes e Nova York) e fez valer sua visão artística num "feito que era 99% mais incomum, corajoso e audacioso no início dos anos 70 do que seria hoje".[8] (OLSON, 2008, p. 60).

Depois das tentativas frustradas de fazer o filme estrear nos festivais de Cannes e Nova York, Lynch acabou levando *Eraserhead* para Los Angeles, onde também havia um festival de cinema. Cético, ele pensava que não faria diferença ser rejeitado mais uma vez. Felizmente, os responsáveis pelo festival angelino eram mais flexíveis, e *Eraserhead* não só entrou no festival como dali foi para o circuito *underground* do *midnight movie*, onde haviam estreado anteriormente filmes do quilate de *Pink Flamingos* (1972) e *The Rocky Horror Picture Show* (1975). As mais marcantes características dos filmes pertencentes a tal circuito têm diretamente a ver com o espectador e sua *performance*. O público do *midnight movie* não tende a responder e reagir como o espectador do *blockbuster* hollywoodiano. As diferenças residem na procura (o que o espectador quer) e na oferta (o que o filme proporciona). O primeiro ponto aqui é a narrativa. Espectadores e leitores lidam mais frequentemente – portanto mais tranquilamente – com narrativas lineares, cronologia facilmente compreensível, e tramas claras no que se refere a conflitos e suas resoluções, clímax e a moralidade das personagens. Obviamente nem toda história respeita esses quesitos – na verdade, filmes excelentes tendem a deturpar alguns deles, tais como *Amnésia* (Christopher Nolan, 2000) e sua cronologia

[8] Texto original: "[...] a feat that was 99 percent more unusual, courageous, and audacious in the early 1970s than it would be today."

inversa, *O Sexto Sentido* (M. Night Shyamalan, 1999) e *Clube da Luta* (romance de Chuck Palahniuk de 1996 adaptado para o cinema por David Fincher em 1999) e seus finais surpreendentes, *Canibal Holocausto* (Ruggero Deodato, 1980) e o formato documental em um filme de terror, ou qualquer adaptação de uma tragédia shakespeariana que explore minimamente a natureza complexa das personagens. David Lynch, entretanto, vai muito além, ao ignorar todos estes paradigmas e criar filmes nos quais "não se espera que a audiência entenda em detalhe a ação da narrativa em termos psicológicos convencionais" (WILSON, 2009, p. 169), o que acaba configurando outro elemento fundamental no lynchiano.

Percebe-se isso quando tentamos responder perguntas simples sobre *Eraserhead*: sobre o que é o filme? Qual é sua história? Henry Spencer mora em um pequeno apartamento, recebe um recado de sua sensual vizinha sem nome dizendo que Mary o espera para o jantar. Chegando à casa de Mary, cuja família é denominada X (apenas nos créditos finais), ele depara-se com um sogro patético que serve galinhas deformadas, uma sogra que o encurrala em um canto da casa para beijá-lo e logo após o recusa, avisa que Mary teve um filho dele, que precisa ser assumido. Uma velha, possivelmente uma avó de Mary, fica sentada a um canto da cozinha tal qual uma múmia, sem movimentos ou iniciativa própria. Henry, Mary e seu bebê bizarro acabam indo morar juntos. Além de grotesco, o recém-nascido chora incessantemente, o que leva Mary a sair de casa indefinidamente com o argumento de que ela precisa "descansar um pouco". Preso num espaço minúsculo com o bebê, Henry busca escape no onirismo da *performance* da Dama do Radiador, uma moça simpática e deformada que mora no aquecedor de seu apartamento. Ela executa uma coreografia estranha em um chão quadriculado preto e branco[9], enquanto pisa em espermatozoides estilizados que caem do teto e canta docemente que "no paraíso está tudo bem".

A ausência de Mary, a patética tentativa de relacionamento com a atraente vizinha do outro lado do corredor, e a presença irritante e barulhenta do bebê levam à cena em que Henry corta as faixas em que o recém-nascido está envolto. A má-formação da criança fica evidente, e sua morte é simbolizada por seu silêncio. Há que se registrar também a sequência no segmento final do filme que representa um

[9] Tal cena é emulada duas vezes em *Twin Peaks*: primeiramente através da coreografia peculiar da personagem Audrey Horne (Sherilyn Fenn) na cafeteria da cidade, e mais tarde pelo anão, em uma das muitas sequências célebres dos episódios finais da série.

sonho ou delírio de Henry: ele literalmente perde a cabeça, a qual é levada por um menino desconhecido a um lugar também estranho, onde o cérebro de Henry torna-se fonte de borracha que serão coladas nas pontas do lápis, naquela que é a referência mais literal ao título do filme. O filme termina com Henry recebendo o abraço caloroso da Dama do Radiador, que segue afirmando que está tudo bem no paraíso. Os paradoxos da cena final não atenuam o desconcerto do espectador de maneira alguma: a cena caracteriza-se pela brancura, em um filme completamente escuro; tal claridade é muito intensa, o que leva à cegueira do espectador – e aí reside outro paradoxo: dentre tantas personagens femininas que o filme nos apresenta – e aqui estão incluídas Mary, a senhora X e a atraente vizinha – a Dama do Radiador acaba sendo a eleita por Lynch para dar a Henry algum tipo de plenitude afetiva ou sentimental. Curiosamente, ela existe apenas num plano de sonho ou delírio; a descrição visual deste romance ao final do filme é duplamente paradoxal, pois ao mesmo tempo em que a concretização deste romance é simbólica/onírica (primeiro nível do paradoxo), tal cena confere ao final do filme um tom de doçura incompatível com a escuridão e cenas abjetas que perpassam a narrativa.

O final, incompatível com o clima criado ao longo de todo o filme, pode ser visto como fator complicador na atribuição de um gênero a *Eraserhead*. Tempos atrás, eu procurava um filme de terror no serviço *on demand* de minha operadora de TV a cabo, e lá encontrei *Eraserhead*, traduzido como *No Céu Tudo é Perfeito*. Se, como abordado anteriormente, espectadores têm expectativas quanto aos filmes que assistem, e deles é esperado um determinado tipo de *performance*, imagino como o final do filme seria frustrante para o espectador em busca de um filme de terror que não conhece esta história em particular. Entretanto, é inquestionável que *Eraserhead* antecipa a presença de corpos não normativos através de deformidades, estranhezas e monstruosidades, elemento estético típico tanto na obra de Lynch quanto na maioria dos filmes de terror em geral. Na obra lynchiana, tal aspecto fica evidente em obras como *O Homem Elefante* (1980), que mostra como a doença congênita transformou Joseph Merrick (1862-1890) em atração de *freakshows* da Inglaterra vitoriana, *Veludo Azul* e sua indefectível orelha decepada, e *Twin Peaks*, que apresenta como habitantes no Quarto Vermelho um anão e uma versão "invertida" da falecida Laura Palmer – a inversão se expressa como elemento de não normatividade de ambos os corpos também em suas falas, que são de trás para frente, em uma configuração tipicamente lynchiana do *Unheimlich* freudiano.

Já em *Eraserhead* pode-se identificar a não normatividade dos corpos em ao menos quatro personagens distintos: a sequência inicial do filme nos apresenta o Homem de Outro Planeta, cujo corpo é coberto por feridas; mais adiante há o protagonista, famoso por seu penteado estranho e assimétrico, que se não chega a meter medo, pelo menos chama muito a atenção; há também o bebê, cujo aspecto repulsivo evoca nojo e choque; finalmente, há a Dama do Radiador, a quem Henry inconsciente recorre em seus momentos de escape. Apesar da doçura de seu sorriso, olhar e voz, ela apresenta bochechas enormes e deformadas. Lynch afirma que a Dama do Radiador não fazia parte de sua ideia original para o filme, pois ela teria surgido para ele durante um dos inúmeros intervalos de trabalho ao longo do tempo que o filme levou para ser concluído. Ele a desenhou em um guardanapo de papel, imaginou que ela morava no radiador do apartamento de Henry, e decidiu incluí-la. A forma como a personagem entrou no filme é um exemplo daquilo que Lynch considera "sorte" (RODLEY, 2005, p. 64).

É precisamente a partir da não normatividade dos corpos em *Eraserhead* que podemos observar o paradoxo da obra lynchiana; por um lado, o aspecto peculiar destes personagens desestabiliza e potencialmente causa reações que vão da estranheza ao nojo; por outro lado, tais deformidades nos atraem. O bebê, sobre cuja criação David Lynch simplesmente se recusa a falar (RODLEY, 2005, p. 77) é o melhor exemplo desta abjeção: ele repele a todos – sua mãe o abandona, seu pai o mata, a audiência provavelmente o achará estranho, e mesmo David Lynch se recusa a falar sobre ele – mas muito do que acontece no filme depende dele, o que faz com que não possamos perdê-lo de vista. As bochechas estranhas e feridas da Dama do Radiador poderiam causar tanto nojo quanto o bebê, mas é nos braços dela que Henry termina o filme, numa sequência final que de alguma forma traz alívio ao espectador. O paradoxo do lynchiano opera com base naquilo que Santo Agostinho denomina em suas *Confissões concupiscentia oculorum*, ou seja, a luxúria dos olhos, a atração que temos pela imundície, fraqueza e morte (BRODESCO, 2014, p. 292). É interessante notar que a preocupação de Santo Agostinho com o paradoxo das sensações foi retomada mais adiante inúmeras vezes: Edmund Burke (1757) afirma, em seu ensaio *A Philosophical Enquiry Into the Sublime and Beautiful*, que a sensação mais sublime que podemos ter é o medo, e que este só é produzido através do horror. Sigmund Freud, em *O Estranho*, comenta o fascínio que o estranho (*Das Unheimlich*) exerce sobre o ser humano, por evocar simultaneamente o familiar e o

insólito. Décadas mais tarde, Julia Kristeva retoma os apontamentos de Freud ao propor a noção de *abjeção* com base no princípio da capacidade que algo tem de nos repelir e atrair simultaneamente (KRISTEVA, 1982, p. 10).

Em sua análise da presença de corpos deformados no cinema, Alberto Brodesco sinaliza que estes filmes tendem a sugerir que o *freak* é, no mais das vezes, uma mera vítima das circunstâncias, e que a monstruosidade reside verdadeiramente nos donos de circo e instituições que exploram tais deformidades (*O Homem Elefante* é exemplo duplo disso, pois Merrick é explorado por Bytes no circo e, em certa medida, pelo Dr. Treves no hospital), e, em um nível mais profundo, no próprio espectador, vítima de sua própria *concupiscentia oculorum* (BRODESCO, 2014, p. 300). Nesse sentido, o gênio artístico de Lynch se manifesta em *Eraserhead* justamente através do personagem sobre o qual ele se recusa a falar: o bebê que nos enoja, mas do qual não podemos tirar os olhos; seu choro incessante incomoda sua mãe, que precisa de "apenas uma noite de paz", incomoda Henry (o choro se torna particularmente exasperante, até mesmo debochado, quando Henry busca intimidade com a vizinha), ao mesmo tempo em que nos incomoda. A morte do bebê, representada pelo silêncio que segue a abertura das ataduras que o envolvem, leva Henry e o espectador a um estado mais próximo da paz e do alívio. A não ser em leituras psicanalíticas mais rigorosas, a questão do infanticídio-filicídio em *Eraserhead* é algo pouco discutido, e arrisco dizer que, devido à complexidade do universo lynchiano, Henry não é demonizado por matar seu filho, ao contrário do que ocorre com Medeia, por exemplo.

É justamente no horror das formas que *Eraserhead* se configura em obra de arte. Para defender este ponto de vista recorro a Jakob Zaaiman, que afirma que uma peça, livro ou filme que permaneça dentro dos parâmetros da vida comum – ou mesmo da vida extraordinária – é apenas uma peça, um livro ou um filme, não importa o quão tocante ela seja. "Mas no momento em que uma destas formas encontra uma forma de despertar um senso do estranho, do perturbador, ela se torna uma obra de arte".[10] (ZAAIMAN, 2015, p. 6).

Zaaiman ainda problematiza a típica associação da apreciação de arte clássica – ou seja, daquilo que as pessoas tendem a ver como sendo arte de maneira inquestionável – à espiritualidade. Se, de fato, a arte e o espiritual andam juntos, o

[10] Texto original: "But the moment any one of these presentational media finds a way to awaken a sense of the strange and the disturbing, it becomes a work of art."

caráter artístico de *Eraserhead* é confirmado por David Lynch, quando ele afirma que "Eraserhead é o meu filme mais espiritual. Ninguém entende quando digo isso, mas é verdade." (LYNCH, 2015, p. 39). Zaaiman parece concordar, pois usa exatamente o filme de David Lynch como exemplo de arte de alta qualidade: "Quanto mais perturbador o objeto, melhor a arte. Qualquer obra que não seja estranha ou perturbadora, independentemente do quão provocativa e chocante ela seja, não é arte".[11] (ZAAIMAN, 2015, p. 9).

A criatividade artística pode e deve se estender para além da subserviência constante à sensibilidade estética, e incluir a criação e exploração de mundos de experiência imaginativa é parte deste processo, que envolve a criação de mundos diferentes, para os quais o/a artista nos transporta. Acredito que nosso envolvimento na jornada proposta por Lynch pelo universo de *Eraserhead* deve partir de três princípios: o primeiro deles é que, apesar da tendência inescapável de atribuirmos significado às coisas, o filme em questão é uma obra de arte que precisa ser sentida, ao invés de compreendida; segundo, o processo de concepção das imagens é crucial para o estranhamento que o produto final tenciona causar; terceiro, a marca autoral de Lynch – aquela combinação entre o mundano e o macabro que caracteriza aquilo que mais adiante veio a ser conhecido como o lynchiano – já está fortemente presente em *Eraserhead*.

O filme é uma obra de arte tão generosa com seus espectadores que as lacunas que ele propositalmente deixa podem ser preenchidas de inúmeras formas. Ao discutir as imagens reais e metafóricas em *Eraserhead* por um viés filosófico, Jason Southworth (2011, p. 192-193) apresenta três interpretações dominantes, na busca por responder a pergunta "sobre o que é *Eraserhead*?" A primeira delas diz que o filme é uma defesa da possibilidade do aborto, uma vez que a presença do bebê imprevisto e não desejado traz consequências negativas tanto para Henry quanto para Mary; a fraqueza desta abordagem, segundo o autor, seria o fato de Henry não ser apresentado no início do filme como alguém feliz, com uma vida plena, o que é refletido pelo apartamento onde Henry mora antes de casar e ter um filho: um lugar minúsculo, que precisa de reformas e com vista para uma parede de tijolos.

A segunda interpretação corrente proposta por Southworth indica que o tema principal do filme é o suicídio. Defensores desta abordagem veem a cena final do

[11] Texto original: "The more unsettling the object, the better the art. Any work which is not strange and disturbing, no matter how provocative and shocking it might be, is not art."

filme, discutida aqui anteriormente, não como uma realização amorosa entre Henry e a Dama do Radiador. O abraço terno que eles compartilham nos segundos finais do filme e a subsequente brancura que cega poderiam ser vistos como uma metáfora para o suicídio. Se pensarmos que a Dama do Radiador é a instância para onde Henry invariavelmente foge quando a vida está difícil, e que na sequência anterior Henry é decapitado, tal possibilidade é reforçada.

A terceira interpretação é que *Eraserhead* não apresenta tema algum, e que o filme na verdade é uma colcha de retalhos composta por imagens e sequências cuja intenção é despertar no público sensações variadas. Southworth afirma ser contrário a esta ideia devido à presença de uma trama – Mary engravida, o bebê nasce, eles vão morar juntos, o relacionamento acaba, e Henry precisa lidar com seu filho.

O fato é que a generosidade da obra lynchiana reside na premissa básica de abordagens teórico-críticas da literatura com base na resposta do leitor/espectador: as lacunas existem, e cada um as preenche com base em uma miríade de fatores, tais como criação, opinião, experiência de vida, preferências, inclinações. Debater possíveis temas em *Eraserhead* certamente rende discussões interessantes, mas creio que isso seja algo que se deve fazer pelo prazer da jornada, e não pela ânsia de se chegar a algum lugar.

O que constitui o lynchiano e como ele se manifesta em *Eraserhead*? Primeiramente, através da marca autoral forte, o que só pode ser percebido se *Eraserhead* for visto como marco inicial da obra de David Lynch. Tal marca se manifesta na recorrência de certas parcerias com outros artistas, e de elementos estilísticos e formais, tais como músicas com refrãos repetitivos do tipo "in heaven everything is fine", danças esquisitas, a presença recorrente da morte, e o uso da atmosfera onírica e do *nonsense*.

A exibição de corpos deformados, fora dos padrões de humanidade ou beleza, também é característica da estética lynchiana. Este recurso é importante na cumplicidade que Lynch estabelece com seu espectador ao prometer imagens que serão de um encantamento perturbador. Aqui, o paradoxo do lynchiano opera ao nos proporcionar imagens de personagens que são simultaneamente repelentes e atrativos, monstruosos e humanos: Henry é bizarro, mas vulnerável; o bebê é repulsivo, mas estimula nossa curiosidade; a Dama do Radiador é deformada, mas doce; a mãe de Mary é repulsiva, mas demonstra algum tipo de preocupação com a reputação da filha, tal qual uma mãe "normal".

A falta de linearidade é outra marca da narrativa lynchiana, na qual encontraremos sequências que podem parecer desconexas ou não relacionadas, o que nos remete à ideia de que a obra de Lynch como um todo, mas sobretudo *Eraserhead*, é algo que se absorve e se sente, mas não necessariamente se entende. A partir de todos os estranhamentos que a obra de David Lynch causa é que se manifesta o último elemento proposto aqui como crucial na definição de lynchiano: a ligação entre o espiritual e o artístico, que depende do envolvimento profundo e pessoal do espectador com o filme que assiste. Lynch defende que é um absurdo o cineasta precisar explicar com palavras o que seu filme quer dizer, e que não precisamos de nada além da obra (LYNCH, 2015, p. 25). O que Lynch espera de nós é que nossa intuição resolva quaisquer questões de interpretação que o filme venha a apresentar. E quem melhor expressa a essência do lynchiano é o próprio Lynch, através de sua Senhora do Tronco, no episódio 27 de *Twin Peaks*:

> Há pistas em todos os lugares – à nossa volta. Mas o criador do quebra-cabeça é esperto. As pistas, apesar de estarem a nosso redor, são de alguma forma confundidas com outra coisa. E esta outra coisa – a interpretação *errada* das pistas – nós chamamos de nosso mundo.

Referências

BETTINSON, Gary. Eraserhead: Comprehension, Complexity, & the Midnight Movie. In: GLEYZON, François-Xavier (Ed.). *David Lynch*: In Theory. Praga: Litteraria Pragensia. p. 40-57.

BRODESCO, Alberto. Filming the Freak Show Non-Normative Bodies on Screen. *Medicina nei Secoli* – Arte e Scienza, Roma, v. 26, n. 1, p. 291-312, 2014.

BURKE, Edmund. *A Philosophical Enquiry Into the Sublime and Beautiful*. 1757. Disponível em: <http://www.bartleby.com/24/2/>. Acesso em: 28 maio 2016.

EBIRI, Bilge. David Lynch thinks no one will ever agree on what *Eraserhead* is about. *Vulture – Devouring Culture*, 16 set. 2014. Disponível em: <http://www.vulture.com/2014/09/david-lynch-interview-eraserhead-midnight-movies.html#>. Acesso em: 4 jan. 2016.

ERASERHEAD. Direção: David Lynch. USA, Lume Filmes, 2002.

FREUD, Sigmund. *The Uncanny* [1919]. Tradução (para o inglês) Alix Stratchey. Disponível em: <http://web.mit.edu/allanmc/www/freud1.pdf>. Acesso em: 27 set. 2007.

KRISTEVA, Julia. *Powers of Horror*: An Essay on Abjection. Tradução Leon S. Roudiez. New York: Columbia University Press, 1982.

LYNCH, David. *Em Águas Profundas*: Criatividade e Meditação. Tradução Márcia Frasão. Rio de Janeiro: Gryphus, 2015.

OLSON, Greg. *David Lynch* – Beautiful Dark. Lanham: Scarecrow Press, 2008.

RODLEY, Chris. *Lynch on Lynch* – Revised Edition. Nova York: Farrar, Straus & Giroux, 2005.

SOUTHWORTH, Jason. "In Heaven Everything is Fine": Erasing Traditional Morality. In: DEVLIN, William J.; BIDERMAN, Shai (Ed.). *The Philosophy of David Lynch*. Lexington: The University Press of Kentucky, 2011, p. 189-206.

TAYLOR, Aaron. Rough Beasts Slouch Toward Bethlehem to Be Born: Eraserhead and the Grotesque Infant (Whose Hour has Come Round at Last). *Canadian Journal of Film Studies*, Ottawa, v. 9, n. 2, p. 55-69, 2000.

WILSON, George M. Interpretation. In: LIVINGSTONE, Paisley; PLANTINGA, Carl. (Ed.). *The Routledge Companion to Philosophy and Film*. Nova York: Routledge, 2009, p. 162-171.

ZAAIMAN, Jakob. *For 'Art' to be 'art', it has to be strange and disturbing*. 2015. Disponível em: <http://philpapers.org/rec/ZAAFAT>. Acesso em: 14 fev. 2016.

O monstruoso em *O Homem Elefante*

Alexandre Linck Vargas

Em 1980, chega aos cinemas *O Homem Elefante* (*The Elephant Man*), dirigido por David Lynch. O roteiro, escrito por Christopher De Vore, Eric Bergren e o próprio Lynch, teria por referência os livros *The elephant man and other reminiscences* (1923), de Frederick Treves, o cirurgião que acolheu Joseph Merrick, o homem-elefante, e *The elephant man: a study in human dignity* (1971), do ex-professor de anatomia e antropólogo Ashley Montagu. Sendo o segundo longa-metragem dirigido por Lynch (antes dele, apenas *Eraserhead*), *O Homem Elefante* foi, no que a crítica cinematográfica presta tributo ao culto de autor, o filme que o inventou como um diretor-autor maduro, capaz de conciliar um estilo (que se tornaria caro à sua obra) com a condução cuidadosa de uma narrativa convencional.

O espetáculo inevitável

Fumaça e chaminés, encanamentos e aquecimento a carvão, som rítmico e industrial. Em *O Homem Elefante*, essas imagens se repetem: servem para compor o cenário da Londres vitoriana, mas são utilizadas também para demarcar transições, passagens de tempo ou delírios de John Merrick (John Hurt). É o que há de mais surreal em *O Homem Elefante*. A crítica cinematográfica de viés mais espetacular há muito tempo colocou David Lynch na gaveta do surreal. Porém, essa suposta surrealidade sempre aparece de modo pouco crítico e menos ainda surreal de fato. O cinema de Lynch, ao contrário do que uma leitura surrealista exigiria, geralmente é abordado aos olhos do simbolismo, da procura incessante de significados que estão hermeticamente escondidos em significantes fílmicos. É nesse sentido que a abertura de *O Homem Elefante* pode ser contemplada. A manada de elefantes que avança contra a mãe de John Merrick tem duplo sentido: de um lado, a versão circense, de uma mulher grávida pisoteada por elefantes, do outro, o simbolismo em viés psicanalítico de um estupro, da tromba como um objeto fálico e a mulher caída no chão, gritando e sacudindo o rosto como que lutando contra a violência sexual que concebe um ser metade homem, metade elefante. O surreal vem apenas depois, na fumaça branca acompanhada do som de um bebê chorando, encerrando a sequência de sofrimento da mãe de John Merrick e ligando-

se com as chamas do circo onde Frederick Treves (Anthony Hopkins) encontrará o homem-elefante. O choro do bebê é um elemento de fácil impressão: nascimento, criança, origem. Mas é a fumaça branca, seguida da música repetitiva e mecânica, que destoa da narrativa de um nascimento humano. É precisamente nesse ponto que esteticamente o simbolismo sai de cena e o surrealismo resiste: deixamos de procurar o significado hermeticamente escondido e passamos a contemplá-lo em sua perda, ausência de sentido, com toda a inquietação ou suspensão que um significante subtraído do seu significado pode oferecer. Diante do surreal, apenas relações aproximativas podem ser feitas. Portanto, o que pode estar próximo ou fazer aproximar com a narrativa de *O Homem Elefante* as imagens de fumaças, chaminés, canos, carvão e os sons rítmicos e mecânicos?

O roteiro de *O Homem Elefante* sustenta, sob sua primeira camada, um dilema muito claro: John Merrick está fadado a ser um eterno espetáculo. No começo do filme, Treves conhece Merrick a partir da proibição de seu espetáculo por parte da polícia. Depois, ao conduzir Merrick ao hospital, exibe-o como um achado exemplar de um corpo degenerado. Por fim, ao resguardá-lo no quarto do hospital, torna-o uma atração para a elite londrina, embriagada de seu humanismo caridoso. Primeiramente ilícito, quando presente num circo popular; depois lícito, enquanto recreação de boas intenções da elite. Esse espetáculo, apesar de tudo, não é só de John Merrick. Como é descrito na imprensa, é a alta sociedade que se exibe ao homem-elefante. Da mesma forma, quando o funcionário do hospital organiza visitas clandestinas a este singular personagem-título, fazendo da janela uma vitrine, um senhor se mostra bastante excitado ao perceber o pavor e o fascínio das duas acompanhantes, provavelmente prostitutas, diante de Merrick. Talvez o homem-elefante seja somente um espelho insuportável da sociedade que o rodeia, tão intratável quanto é para o próprio Merrick contemplar seu reflexo. É precisamente nesse ponto, da espetacularização sem limites, que as imagens oníricas já apontadas podem encontrar relação. O espetáculo é o da própria modernidade, da sociedade industrial que organiza o mundo a partir da produção contínua e em série. A fumaça é o que sobra, o excremento, de uma inutilidade igual à do homem-elefante que não pode ser curado, tratado e que pouco contribui para qualquer avanço científico. O que se mostra trágico na história de Merrick é a inevitabilidade da sociedade em se colocar à contemplação de seu próprio espetáculo. Não é o olhar ao homem-elefante que instiga, é o olhar-se olhando que

seduz. Não que isso seja restrito ao mundo moderno, porém é nele, pela reprodutibilidade técnica, que essa vivência expositiva encontra uma possibilidade e um fluxo produtivo sem intervalos – dos clichês aos *selfies*. Esse é o pensamento que assombra Treves quando este se depara com um mecanismo inesgotável. Como interromper a exposição do homem-elefante que custeia os seus cuidados? Se o mundo das aberrações parece desumano, é preciso encontrar refúgio em outros lugares, como na área da saúde e na moral caridosa. Contudo, como Treves perceberá, mesmo em tais ambientes, de gente douta e de boas intenções, o espetáculo não cessa. É preciso expor o homem-elefante para o diretor do hospital, para a atriz de sucesso, para a princesa Alexandra da Dinamarca (Helen Ryan), para a própria esposa (Hannah Gordon). Talvez seja por isso a manifestação acrítica de Treves quando este pede para que Merrick, no teatro, se levante e se exponha para os aplausos da plateia que, de pé, também se expõe aos seus pares como alguém que se importa com um completo desconhecido deformado.

Por tudo isso que a maquete da catedral que Merrick nunca viu por completo ganha enorme força poética. A catedral nunca se expôs por completo a ele, nem ele pareceu imaginar-se diante dela. Do pouco a ver pela janela do hospital, ele recriou o que viu e foi além. Para um homem que teve sua vida tornada um espetáculo pelo fato de ser como simplesmente é, a maquete foi a única coisa que ele efetivamente produziu. O gesto de assinar seu nome dá a ele um poder que nunca teve: o de separar o indivíduo da obra em exibição, de precisar deixar um rastro, pois, sua obra não é óbvia, ao contrário de sua aparência. Talvez, foi por isso que, ao final de sua realização, John Merrick optou por dormir deitado, ocasionando sua morte? É isso que o filme parece contar, ao exibir, no fim, longos planos enfatizando detalhes da catedral, dando a ela uma grandeza de proporções até então não mostradas. O espetáculo, enfim, ganha uma interrupção de onde menos se esperaria: da atração circense capaz de interromper sua espetacularização no que tem a exibir em seu nome.

Sobre o drama biográfico

O Homem Elefante é costumeiramente considerado um drama biográfico. Essa atribuição de gênero necessita de maiores atenções. O drama, na sua concepção clássica grega – seja em Platão, seja em Aristóteles –, é uma mimese, uma *imitatio* (imitação) na sua tradução latina. Por sua vez, a biografia, etimologicamente, é uma

"escrita da vida". Apesar de ser um gênero propriamente identificado somente no século XVIII, biografias já eram, de certo modo, produzidas, como o próprio Platão faria em *Apologia de Sócrates*. Portanto, um drama, ou seja, uma imitação em ação cênica, que é também uma biografia cinematográfica, isto é, a encenação de uma história de vida, trata-se de uma imitação dupla. Imita-se a vida em uma imitação cênica da vida. Desta forma, apesar do drama biográfico repousar sobre si a aparência de uma narrativa que, para o senso comum, guarda proximidade com a realidade, tal gênero é um passo ainda maior de distanciamento de qualquer coisa que pode ser chamada de real. Em outras palavras, o drama biográfico é um gênero que toma uma distância dupla da vida para então construir sua poética. Talvez seja por isso que *O Homem Elefante* não soe tanto como um filme díspar na filmografia de David Lynch. Existem três frentes recorrentes de leitura do cinema de Lynch. As duas primeiras são bastante comuns em jornais, revistas ou *blogs*. Trata-se do afastar-se do sentido, sua negação, recusa ou escárnio, próprio do surrealismo, ou a alegre e intelectual descoberta do sentido por meio de uma decodificação simbolista. Uma terceira linha, essa mais restrita ao mundo acadêmico, porém não exclusivamente, notará em Lynch uma superação do sentido. Supostamente, o seu cinema apostaria num apelo radical ao mundo das aparências, de modo que o efeito de representação das imagens e sons aconteceria, paradoxalmente, em cima da falta de objetos de presença prévia. Nessa lógica, o filme lynchiano seria um fenômeno estético puro, capaz de produzir na percepção uma realidade mais concreta material e audiovisualmente do que o próprio real, cheio de indefinições, ambiguidades e falta de clareza. Essa leitura hiper-realista de Lynch, fortemente filiada à fenomenologia, apela em última análise para uma concretude em que o sentido sequer se faz requisitado. Afinal, pouca serventia teria o sentido para uma realidade que, em aparência, se basta. Seja como for, é interessante notar que, tanto estas tipificações de surrealismo, simbolismo e hiper-realismo, em momento algum se distanciam do drama biográfico quando este, ao reduplicar a imitação, faz do sentido algo descolado do material cinematográfico. Onde estaria o sentido em um drama biográfico? Na vida bruta de John Merrick? Para isso, teríamos que sustentar a hipótese metafísica de que a vida possui um sentido inerente. Porém, esse sentido pode surgir a partir do biografismo, quando uma vida passa a ganhar a condução de uma história. Ainda assim, para tal, teríamos de dizer que toda história é, automaticamente, dotada de sentido, o que é algo igualmente problemático.

Optando por outra linha, poderíamos então defender que é a dramatização dessa biografia que faz o sentido florescer como uma peça, uma realidade tornada espetáculo e de sentido espetacular que se exibe para seu público.

Nesse ponto é preciso separar o sentido sensato do sentido sensível. Este último, surrealismo, simbolismo, hiper-realismo ou o drama biográfico o possuem. Afinal, se não fosse o sentido sensível, a experiência estética jamais seria possível. Contudo, o sentido sensato, da ordem da razão, é mais escorregadio no mundo da arte, sobretudo depois que o kantismo dissociou o Belo do Bom. Seja como for, o sentido sensato, que nos faz em um filme apreender um discurso, uma espécie de moral da história, se torna difícil de localizar quando o gênero é o drama biográfico. Isso porque o local de nascimento desse sentido não parece estar claramente situado: é na vida bruta, na história da biografia ou na dramatização desta biografia que uma vida, no caso, do homem-elefante, ganha, para nós, o sentido sensato de "isso foi realidade"? A resposta, quer me parecer, é insolúvel. O que interessa, nesse momento, é perceber que, ao fazer do sentido algo que flutua, aparece e some, sobre o material, o drama biográfico se mostra tão potente e aberto quanto o que se pode, em termos de gênero, atribuir à *Eraserhead*, *Blue Velvet*, *Mulholland Dr.*, entre outros filmes de Lynch. Para corroborar com esta hipótese, há um modo estético crucial em *O Homem Elefante*: a imagem em preto e branco.

Por todo um imaginário que passa pelos jornais impressos e os primórdios da fotografia, cinema e TV, a imagem em preto e branco ganha o peso semântico de documento, registro da realidade. Isso, por si só, é intrigante, pois, uma imagem que não corresponde à nossa ótica natural (afinal, a imensa maioria das pessoas não enxergam em tons de cinza), ganha, para nós, o sentido de "mais realidade" do que aquilo que é realmente mais próximo de nossa visão. Contudo, ainda mais fascinante é o fato de a fotografia, em seus primórdios, não ter sido recusada pelo interesse coletivo ao trazer ao mundo uma coloração que não é a nossa. Uma das respostas para tudo isso está no simbólico: o preto e branco exibe a raiz estética de toda a produção humana de duplos. Bem e mal, certo e errado, verdade e mentira – caso precisássemos de uma imagem primária para traduzir a duplicidade do sentido sensato, o preto e branco seria o mais forte candidato. Talvez por isso esses animais que somos, com um cérebro de hemisférios direito e esquerdo, fizeram do preto e branco uma poética tão popular na era da reprodutibilidade técnica, mantendo-a viva mesmo depois de sua superação tecnológica. Por tudo isso, *O Homem Elefante*,

ao ser um drama biográfico em preto e branco, faz do sentido sensato um mero semblante, um tênue tecido que recobre uma narrativa de início, meio e fim com causas e consequências – porém, tal sentido sempre escapa em qualquer tentativa de encontro do seu lugar. Portanto, o que dá sentido de realidade vivida a Merrick, Treves e tantos outros só encontra clara identificação na ficção, na capacidade de toda vida ser objeto de invenção, de criação artística. É através desse império da ficção que um drama biográfico em preto e branco precisa ser reconsiderado.

Quando os monstros discursam

Treves negocia com Bytes (Freddie Jones), "proprietário" do homem-elefante, para exibi-lo aos seus pares médicos. Quando Merrick chega ao hospital, com sua bengala e capuz, o som enfatiza sua pesada respiração. Treves faz perguntas para Merrick, que nunca responde, apenas urra quando é interrompido por outro médico. Após a exibição, contemplando Merrick de longe, Treves afirma que o homem-elefante é "completamente idiota. Graças a deus que ele é assim". Será somente depois, quando Treves traz Merrick pela segunda vez ao hospital, dando-lhe abrigo, que o homem-elefante fala pela primeira vez, sob a orientação do médico, a sua primeira frase não monossilábica no filme: "olá, meu nome é John Merrick". É interessante notar que a necessidade de Merrick falar nasce da estratégia de Treves para mantê-lo no hospital, depois da enfermeira-chefe Mothershead (Wendy Hiller) dizer que o homem-elefante não pode permanecer ali. Por isso, Treves irá cuidadosamente ensaiar com Merrick o encontro com o diretor do hospital, Carr Gomm (John Gielgud). Percebendo que as respostas de Merrick são ensaiadas, o diretor, irritado, deixa o ambiente. Treves o acompanha, e ambos só retornam quando percebem que Merrick está declamando o Salmo 23 da Bíblia, algo não ensinado por Treves. Eis a revelação: Merrick consegue falar e, também, sabe ler. Será a partir daí que Merrick ganha, primeiramente do diretor do hospital e da enfermeira-chefe, e depois da alta sociedade, o *status* de ser humano. A estratégia de Treves é bem-sucedida para além de todas as expectativas, a ponto de Merrick também utilizá-la para garantir sua sobrevivência em uma situação limite. Na sequência de retorno do homem-elefante, após o sequestro e a fuga do teatro de aberrações com a ajuda de seus pares, Merrick acaba sendo perseguido na estação de trem. No começo por crianças, depois por adultos. Tendo seu capuz retirado, Merrick foge desesperado. Exausto e encurralado em um banheiro como uma presa,

a multidão de perseguidores somente para e se afasta quando ele grita: "Não! Eu não sou um elefante! Eu não sou um animal! Eu sou um ser humano! Eu sou um homem!"

Os animais possuem uma linguagem, elefantes as possuem, porém, pouquíssimos animais são capazes de cindi-la num discurso (AGAMBEN, 2012). Seria arriscado dizer que o ser humano é o único animal capaz de cindir a linguagem em discurso, porém, conforme mostra *O Homem Elefante*, nossa própria condição de humanidade, de reconhecimento humano, passa por esse processo. À luz da razão, o fato de Merrick falar ou não deveria ser indiferente: por que um homem deformado e mudo não mereceria cuidado, carinho e tratamento digno? Contudo, no momento em que esse mesmo homem-elefante fala, ele passa a ser um dos nossos, e a atenção muda. Não é o sujeito da biologia que garante a humanidade, e sim o sujeito da fala. "Falo, logo existo – como um ser humano" poderia ser a frase que sintetiza a estratégia de Treves e Merrick no mundo em que vivem. O falar como prova de um humano desenvolvido já aparece na formulação da palavra infância, etimologicamente "sem fala", "incapaz de falar". Porém, cindir a linguagem num discurso como fator de humanidade é um entendimento bastante moderno, precisamente posterior a Descartes, quando o pensar e o existir passam a se reunir no sujeito oculto do "eu". "Eu penso, logo eu existo", poderia ter nos dito Descartes. Contudo, o que as teorias do sujeito, sobretudo a psicanálise, nos mostram, é que esse "eu" só nos é acessível enquanto sujeito da linguagem. O que há para além da linguagem nos conduz ao inconsciente, que, novamente, é a partir da fala que ele fará suas aparições irregulares. Não há um eu essencial, apenas um eu falante, e por isso não é uma suposta essência humana de Merrick que garanta a ele reconhecimento, apenas a sua fala. Desse modo, torna-se trágica a presunção moderna de que a existência humana e o pensar humano passam pela capacidade que o eu da linguagem tem de poder falar algo, de discursar qualquer coisa. De Macbeth a Frankenstein, de Merrick a Hitler, os monstros são humanos quando discursam.

O Belo, o feio e a narração

"As muito feias que me perdoem, mas beleza é fundamental", diria Vinicius de Moraes, morto no mesmo ano de estreia de *O Homem Elefante*. Louis Delluc e Jean Epstein ocupar-se-iam, nos anos 1920 e 1930, do estudo da fotogenia no

cinema. Buscando, por um lado, romper com qualquer aspiração artística da imagem cinematográfica que viesse do instrumental da pintura e, por outro, inserir no cinema um modelo de contemplação e presença do Belo, a fotogenia serviu de conceito guarda-chuva. Com Delluc, a fotogenia seria abordada de modo semelhante àquele da fotografia, estendendo sua beleza e seu misterioso efeito à lógica das imagens em movimento. Com Epstein, contudo, isso seria hiperbolizado, de maneira a constatar na fotogenia uma capacidade mágica, quase messiânica, de expor a beleza das coisas, dos seres e das almas. Essa tarefa caberia somente ao cinema, essa máquina de confissões, aparato revelador, que faz das imagens em movimento a conquista do estético da realidade. Há, portanto, no cinema, um tempo criado a partir da apreensão técnica do real que antecede o sentido, a razão, a definição. Ou seja, um mundo de imagens em aberto, pleno de beleza revelada à manipulação e à contemplação (AUMONT, 2004; EPSTEIN, 2011).

Difícil não situar Lynch como um dos sucessores do cinema e da teoria de Epstein. Ainda que não pese em *O Homem Elefante* recursos mais caricatos de manipulação do tempo, como a câmera lenta ou acelerada, ainda há o investimento em um tempo particular do narrador, um tempo subtraído do todo da história. É esse tempo que envolve o filme. No começo, com elefantes ameaçando a mãe de Merrick (Phoebe Nicholls); no final, após Merrick dormir deitado, na noite de sua morte, com a imagem de estrelas, o aro de luz que rodeia o rosto da mãe, a fumaça e a fala que ecoa: "Nunca, nunca. Nada morrerá. O rio corre, o vento sopra, as nuvens movem-se rapidamente, o coração bate. Nada morrerá". Tanto o início quanto o fim podem ser uma subjetivação de Merrick, a memória lúdica de seu nascimento e a imagem final de sua morte, com a aparição e a verdade poética da mãe. No entanto, também poderiam ser tais imagens uma subjetivação de Treves, afinal, é ele quem aparece logo após o prólogo, e é ele que permanece vivo e restitui a memória do homem-elefante após a sua morte. Se a identidade desse narrador é impossível de esclarecer, talvez seus objetivos possam ser especulados. Seria a estética de um contraste o ato de envelopar a história de Merrick, em toda sua carga de realidade, naquilo que há de menos verificável, isto é, o mundo das sensações? Ou, ao fazer do absurdo o começo e o fim, estaria o narrador afirmando o também absurdo de toda a narrativa que preencherá o filme? A despeito de quem seria esse narrador ou de seus objetivos, o que permanece seguro, homogêneo, do início ao fim, é a beleza presente nos tempos, a fotogenia que emana das imagens em movimento.

O Homem Elefante é um filme que não cede um único espaço à feiura, ainda que o personagem-título seja um homem grotescamente deformado. A direção de fotografia de Freddie Francis é contrastada, granulada, com focos de luz e sombras de canto do quadro. Ainda assim, não há um único plano que não siga a "boa composição", e todos esses elementos não se excedem ou se amontoam, pelo contrário, participam com harmonia, sem um ofuscar o outro. Já a maquiagem do homem-elefante, de Christopher Tucker, dá uma suavidade à pele de John Merrick. É uma textura bastante diferente da observada em fotos reais do homem-elefante. Parece que, assim como os atores são maquiados com algum corretivo e base uniformizadora, John Merrick também é. Desse modo, o narrador do filme mostra-se não pelos blocos de contação da história, mas pela fotogenia que unifica e discursa sobre toda a *mostração* do filme. Essa beleza também é temática, aparece principalmente na personagem da atriz Madge Kendal (Anne Bancroft), que, sempre bela, rivaliza com a mãe de Merrick, seja para nós, seja para ele ao botar os dois porta-retratos lado a lado. Kendal jamais parece se chocar com a aparência de Merrick, não demonstra qualquer asco ao ternamente beijá-lo e é ela quem fala para o homem-elefante da beleza do teatro, apresentando-lhe *Romeu e Julieta*. O romance, o desejo, tudo isso parece explodir em John Merrick, nesse corpo que, como sabemos logo no início, não possui qualquer deformidade em seus órgãos sexuais. É no que a beleza tem de sedutora e também cruel, principalmente para alguém considerado feio, que a narrativa avança. Assim sendo, pode-se dizer que *O Homem Elefante* é uma narrativa da beleza que, por acaso, conta uma história.

Considerações finais

Deuses e monstros são seres que dão a medida do ser humano. Na imperfeição, alguém dirá que não é Deus, e na identificação do horror, afirmará que não é um monstro. John Merrick foi um monstro, sua história e aparência, sua vida no circo de horrores, fez dele a imagem superficial daquilo que não somos. Contudo, o homem-elefante poderia ter sido um deus, como Ganesha, deus hindu da boa fortuna. Sábio e inteligente, Ganesha possui uma cabeça de elefante com uma única presa (semelhante à Merrick que possuía um dente superior à esquerda bastante destacado). Enquanto removedor de obstáculos, Ganesha é capaz, inclusive, de remover a vaidade e o orgulho. Como não continuarmos comparando com Merrick,

naquilo que sua aparência exige dele e daquele que o observa? Treves teria rapidamente observado essa semelhança em seu livro (MOORE & CAMPBELL, 2014).

O Homem Elefante é um mito moderno, engendra o que faz dos mitos uma força inventiva, articulando as tantas incoerências já citadas, se enlaçando no imaginário coletivo e garantindo uma narração incessante que se traduz até hoje em filmes de ficção, peças, documentários, pesquisas históricas e médicas etc. David Lynch e sua equipe mostraram-se bastante sensíveis a isso tudo. O filme decididamente não esgota o mito do homem-elefante, pelo contrário, dá a ele apenas uma possibilidade narrativa que, ao mesmo tempo em que humaniza John Merrick, assume seu esforço criativo (e mítico) com a introdução e a conclusão da obra. Porém, se há o mito do homem-elefante, há também o corpo do filme – e este resta em jogo nesta breve análise da obra de Lynch. Como com John Merrick, as formas são apenas um convite para um mundo que não se resolve pela aparência. O inefável do corpo resiste e não há cirurgião do cinema que dê conta de tudo.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. *Infância e história*: destruição da experiência e origem da história. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2012.

_____. *O cinema de Guy Debord* (conferência em Genebra, novembro de 2004, publicada em Image et mémoire, Paris: Desclée de Brower, 2004). Tradução Antônio Carlos dos Santos (texto fotocopiado).

ARISTÓTELES. Poética. In: *A poética clássica*. São Paulo: Cultrix, 2005.

AUMONT, Jacques. *A teoria dos cineastas*. Campinas: Papirus, 2004.

BARTHES, Roland. *Mitologias*. Rio de Janeiro: Bertrand, 2001.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Magia e técnica, arte e política*: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994.

_____. O narrador. In: *Magia e técnica, arte e política*: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994.

CARROL, Nöel. *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Campinas: Papirus, 1999.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *O que vemos, o que nos olha*. São Paulo: 34, 2010.

EPSTEIN, Jean. *Fotogenia do Imponderável*. Tradução Maria Irene Aparício. ArteCiência.com, ano VII, n. 14, set. 2011.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta*: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985. Arquivo digitalizado.

LACAN, Jacques. O estágio do espelho como formador da função do eu. In: *Escritos*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

MOORE, Alan; CAMPBELL, Eddie. *Do inferno*: drama em dezesseis partes. São Paulo: Veneta, 2014.

NANCY, Jean-Luc. *Las Musas*. Buenos Aires: Amorrortu, 2008.

O HOMEM Elefante (*The Elephant Man*). Direção: David Lynch. EUA: 1980.

PLATÃO. *A república*. São Paulo: Nova Cultural, 1997.

RICOEUR, Paul. *Tempo e narrativa*. Campinas: Papirus, 1994.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico*: a opacidade e a transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

Página intencionalmente deixada em branco.

Duna, uma narrativa ecológica

Daniel Serravalle de Sá

Após o sucesso de *O Homem Elefante* (1980), David Lynch recebeu propostas que o ajudariam a consolidar seu *status* como diretor em Hollywood, inclusive um convite de George Lucas para dirigir a terceira parte da saga *Guerra nas Estrelas* (McGowan, 2007, p.68). Por acreditar que teria pouca liberdade artística nesse projeto, Lynch optou por outro filme de ficção científica produzido por Dino de Laurentiis e baseado na série de romances *Duna*, de Frank Herbert.

Lynch recebeu um orçamento de 42 milhões de dólares para fazer o filme, o maior valor concedido até então, pois, os romances de Herbert eram muito populares, de forma que uma audiência cativa era esperada e, além disso, o apetite do público pelo gênero ficção científica estava em alta devido ao sucesso das franquias *Guerra nas Estrelas* e *Jornada nas Estrelas*. Apesar das prospecções positivas, o filme só rendeu 15 milhões de dólares no mercado americano e recebeu avaliações negativas do público e da crítica.

Duna (1984) foi considerado um fracasso. Lynch chegou a renegar o filme adotando o pseudônimo Alan Smithee, situação que se tornou um paradigma da relação conflituosa do diretor com a indústria cinematográfica. Erica Sheen (2004) afirma que a estruturação convencional do filme não corrobora o desenvolvimento de seus aspectos mais criativos e o próprio Lynch afirmou em uma entrevista que não teve direito à edição final, e por esta razão a autoria do filme nunca foi sua. Apesar dessas justificativas, *Duna* é de fato um filme de David Lynch, pois é possível verificar nele as marcas estilísticas do diretor e os temas fundamentais que perpassam a sua obra, os quais estão ligados ao universo dos sonhos e da fantasia.

A experiência de assistir *Duna* no cinema pela primeira vez, em meados dos anos oitenta, foi marcante na minha imaginação pré-adolescente. Em retrospectiva, e pensando no que Pierre Bourdieu (1983) afirma sobre práticas de lazer e de consumo de cultura, *Duna* teve um papel significativo na formação dos meus gostos culturais, especialmente no que diz respeito ao gosto pelo gênero ficção científica. As paisagens desérticas do planeta Arrakis, os vermes gigantes que se moviam por debaixo das areias, o interior futurístico das naves espaciais, a disputa pelo poder entre as famílias Atreides e Harkonnen, as lutas repletas de efeitos especiais

inovadores para a época, as monstruosidades de caráter e as deformidades físicas dos personagens, tudo isso e muito mais, marcou minha trajetória educacional.

Se, como pensa Bourdieu, o gosto por determinados itens culturais é resultado de condições materiais e simbólicas acumuladas no percurso das nossas experiências vivenciais (diferenças de origem, oportunidades sociais, *habitus*), minha apreciação por esse filme e pelo gênero ficção científica seria um produto de tais práticas sociais e culturais iniciadas na juventude.

Convenções e complexidades narrativas no gênero ficção científica

Ao me preparar para revisitar *Duna*, lembrei primeiro de seus aspectos mais convencionais, presentes em muitas outras narrativas de ficção científica na literatura e no cinema. *Duna* é um filme exemplar das fórmulas, dos clichês e também das complexidades de tais modelos narrativos, cujas origens estão ligadas ao desenvolvimento tecnológico, ao descobrimento e exploração de novos espaços, ao encontro de outras civilizações, a gestos de conquista e dominação biológica, social e econômica de um grupo sobre outro.

A investigação do substrato ideológico dessas narrativas demonstra como muitos enredos de ficção científica colocam em pauta questões relacionadas ao choque entre diferentes graus civilizatórios e afirmações de soberania de um grupo sobre outro. Observa-se aqui como a ficção científica pode ser compreendida à luz de antigas narrativas de aventuras em mares, continentes, florestas e ilhas desconhecidas, caracterizando uma relação patente entre as narrativas de viagem, a conquista de nações e a exploração de território em diferentes partes do mundo.

Apesar da orientação tecno-futurística que identifica o gênero, as possibilidades de ambientação são muito variadas: aventuras interplanetárias, viagens às profundezas da Terra ou ao interior do corpo humano, visitas a civilizações míticas do passado e do futuro, o destino da humanidade devastado por guerras nucleares, máquinas, alienígenas ou agentes biológicos, problemas de escassez e a necessidade de expansão a fim de promover a extração de recursos naturais ou para resolver problemas populacionais. Narrativas de ficção científica descrevem o futuro de acordo com os problemas do presente, evidenciando imperativos e impasses culturais contidos no processo de evolução e desenvolvimento da humanidade.

Nesse sentido, *Duna* não foge às convenções temáticas do gênero, pois não inova na tipologia de personagens, cenário e tampouco na estruturação de enredo. Até os fãs reconhecerão que tanto o livro quanto o filme repetem em suas narrativas diversos elementos daquilo que Susan Sontag apresenta como uma taxonomia da ficção científica no seu famoso ensaio "A imaginação da catástrofe", publicado pela primeira vez em 1965. Se compreendido apenas dentro dos moldes da repetição, o gênero ficção científica pode ser considerado meramente um tipo de entretenimento popular que retrata em suas narrativas questões pró-tecnologia e pró-expansão de cunho imperialista.

Todavia, se além da leitura estrutural os substratos ideológicos e temáticos forem considerados, pode-se notar como a ficção científica também pode fornecer visões alternativas e críticas das práticas culturais contemporâneas. Esse processo de leitura coloca a consciência do leitor ou espectador em novos patamares, oferecendo novas direções para o pensamento e para o padrão de interações humanas e fornecendo especulações inovadoras em relação às circunstâncias atuais e perspectivas futuras.

Se interpretado dessa maneira, uma das suas contribuições mais significativas é a ênfase nos experimentos e projeções mentais, que fazem o familiar parecer estranho de forma poderosa, levando-nos a realidades alternativas. A leitura de *Duna* que se propõe aqui pode ser descrita como uma ecocrítica, pois destaca as questões relacionadas à escassez e ao meio ambiente, temas centrais desse filme.

Duna, uma narrativa ecológica

Duna foi um filme complexo para sua época, os personagens tinham nomes difíceis e falavam usando termos complicados de se entender sem conhecimento prévio do universo hermético e da linguagem própria dos romances de Frank Herbert. Para dar conta dessa complexidade, o filme apela para didatismos, iniciando a narração *in medias res* e apresentando através de gráficos os diferentes clãs, seus planetas e as alianças entre os diferentes grupos dessa galáxia feudal.

No monólogo de abertura – que funciona como um prólogo – a Princesa Irulan (Virginia Madsen) explica que após a queda dos titãs da máquina e da recuperação do universo pelos seres humanos, as pessoas recebiam programas de treinamento para reconquistar conhecimentos que haviam sido perdidos. Nesse

futuro possível, o conhecimento humano está dividido em duas vertentes: as habilidades científicas e as habilidades psíquicas.

No ano de 10.191, o Duque Leto Atreides (Jürgen Prochnow) e sua família são enviados pelo imperador do universo para Arrakis, um planeta seco e desolado, onde se produz um minério chamado *melange*, também conhecido por especiaria, que é essencial para expandir a consciência e realizar viagens interestelares.

A família Atreides disputa com a família Harkonnen o controle exclusivo das operações de mineração e, em um ato de traição seguido de emboscada, o Duque Leto Atreides é assassinado pelo Barão Vladmir Harkonnen (Kenneth MacMillan). Entretanto, sua esposa Lady Jessica (Francesca Annis) e seu filho Paul Atreides (Kyle MacLachlan) escapam do cerco e se escondem nos desertos de areia do planeta Arrakis, ou Duna. Eles são acolhidos pelos Fremen, um povo nômade e nativo do planeta, que aguarda a chegada de um messias que irá levá-los à uma guerra contra o mal. Sob a influência do *melange*, Paul Atreides descobre que tem poderes de ver o futuro e consegue unir os Fremen sob seu comando, liderando um exército secreto em uma batalha contra o Barão Harkonnen e o corrupto Imperador Padishah Shaddam IV (José Ferrer).

Vivendo entre os Fremen, Paul Atreides adota o nome *Muad'ib*, que significa duas luas e também base do pilar. Ao passo que suas habilidades psíquicas vão aumentando, ele tem sonhos estranhos e visões proféticas sobre o seu destino. Lady Jessica, sua mãe, que estava grávida quando o Duque Leto faleceu, dá à luz a uma filha. A irmã de Paul, Alia Atreides (Alicia Witt) tem os olhos matizados de azul por causa da especiaria a que foi exposta em Duna. Em apenas dois anos ela cresce rapidamente, demonstrando grande potencial psíquico. Paul e Alia são produtos de um programa secular de melhoramento genético da irmandade Bene Gesserit (uma instituição de formação para mulheres) que visa produzir seres sobre-humanos.

Na posição de novo líder dos Fremen, Paul inicia o treinamento de um exército rebelde com dispositivos sônicos chamados módulos *weirding*, os quais têm o poder de converter determinados sons e palavras em explosões e destruição. Paul está cada vez mais convicto do seu destino e, na presença dos Fremen e dos vermes gigantes (representantes da força vital do planeta), faz o teste derradeiro bebendo o mortal *jabbar gom*, ou água da vida, que é a bílis dos vermes gigantes de Arrakis. Apesar da dor excruciante, Paul passa no teste e é declarado o verdadeiro

kwisatz haderach ou messias. Suas habilidades psíquicas ficam cada vez mais fortes, a ponto de controlar os vermes e interferir fisicamente na realidade.

Em pouco tempo Paul assume o controle da mineração de especiaria no planeta Arrakis e descobre que os Fremen mantêm reservatórios de água com capacidade para destruir a especiaria e mudar a superfície desértica de Duna. Paul então planeja vingança contra seus inimigos e a libertação do planeta assolado pela seca. Ciente das rebeliões em Arrakis, o imperador prepara uma enorme frota de invasão para recuperar o controle do planeta e da mineração de especiaria.

Quando o imperador chega em Arrakis, ele executa Glossu Rabban (Paul L. Smith), sobrinho do Barão, por não conseguir conter a situação de rebelião no planeta. Alia Atreides, irmã mais nova de Paul, vai até a capital de Arrakis levando uma mensagem para o Imperador, a Princesa Irulan e o Barão Harkonnen: Paul está invadindo a cidade. Enquanto o Imperador junta suas legiões para se defender do ataque, a irmã de Paul mata o Barão, enviando-o para as mandíbulas de um verme da areia.

Depois de uma batalha feroz, com baixas pesadas para ambos os lados, Paul e seus guerreiros lançam um ataque final contra os Harkonnen e o Imperador, capturando todos dentro do palácio. Paul é desafiado para um duelo público pelo outro sobrinho do Barão, o psicótico Feyd Rautha (Sting). A luta de adagas é breve, mas brutal, e termina com Paul apunhalando Feyd no queixo e usando seus poderes vocais para explodir seus órgãos internos. Paul percebe então que já não precisa mais dos módulos *weirding* para manifestar seus poderes, ele atingiu seu potencial máximo. Paul enfrenta o imperador derrotado e o destitui do poder, anunciando uma era de paz para toda a galáxia. Nesse momento, nuvens de tempestade se formam e começa a chover em Arrakis pela primeira vez, concretizando todas as profecias.

Apesar de ser um marco da ficção científica, tanto filme de Lynch quanto os romances de Herbert suprimem descrições tecnológicas mais detalhadas em detrimento de discussões sobre o futuro da humanidade. Em outras palavras, em oposição ao futuro da tecnologia, *Duna* tematiza problemas de exploração econômica dos recursos naturais, principalmente a escassez de água e a busca por uma fonte de energia para a humanidade.

Ao revisitar o filme para escrever este texto, passados mais de trinta anos após o lançamento do filme, a questão que se fez mais evidente foi o alerta às

instituições políticas e sociais sobre a necessidade de tornarem-se conscientes a respeito dos dilemas existenciais da humanidade e a importância de buscar novas formas de se compreender o mundo. O universo quase feudal do filme *Duna* se parece com o mundo corporativo atual, no qual os centros de poder e os interesses comerciais estão interligados em busca de mercadorias como a especiaria *melange*.

Os problemas do meio ambiente, enquanto tema que se sobressai, são evidenciados no modo como os recursos naturais se tornam motivos de guerras. O *melange*, como fonte de energia primária, é o pivô das disputas pelo poder entre os clãs: "he who controls the spice, controls the universe", diz o Barão Harkonnen. Por outro lado, a questão ambiental também é a chave para a libertação do planeta. Ao fazer chover em Arrakis e também liberar as reservas de água sobre a superfície do planeta, Paul está alterando o futuro dos Fremen, tornando fértil um território árido.

Por esse viés, o romance *Duna* parece apresentar o desdobramento de um tema ainda mais relevante para os dias hoje do que quando Herbert o escreveu na década de 1960, quando as superpotências Estados Unidos e União das Repúblicas Socialistas Soviéticas ameaçavam deflagrar uma guerra nuclear. Os lembretes diários sobre os efeitos de intensificação do aquecimento global oriundos da queima de combustíveis fósseis e o espectro de uma escassez de água em todo o mundo parecem ecoar de modo ainda mais relevante atualmente do que quando foi publicado pela primeira vez.

A desertificação do planeta como um problema ecológico

Em *Duna*, a especiaria *melange* é a base econômica do universo, pois tem a capacidade de prolongar a vida, melhorar certos poderes psíquicos e "dobrar o espaço", possibilitando viagens interestelares instantâneas para qualquer parte da galáxia. As organizações sociais orbitam exclusivamente em torno da extração desse produto que só existe no seco e desolado planeta Arrakis.

A ideia de um território desértico e inóspito que, paradoxalmente, é também um lugar de enormes riquezas minerais, torna possível estabelecer uma ligação metafórica com o Oriente Médio e o petróleo. Da mesma forma que o combustível fóssil se tornou a principal fonte de energia no planeta Terra, a especiaria não pode parar de ser produzida em Duna. "The spice must flow", afirma o Barão Harkonnen. Uma cena central para entender esse potencial alegórico de *Duna* é representada

pelo próprio Barão Vladmir Harkonnen, na qual ele puxa o tampão que veda o coração de um jovem. O sangue que jorra do peito do rapaz não é vermelho, mas preto como o petróleo. Tal como um vampiro, o Barão não tem escrúpulos e faz o líquido preto jorrar ao seu bel-prazer, inclusive banhando-se nele profusamente (essa cena não está no livro, foi uma invenção de Lynch). O nome Arrakis remete à ideia de um lugar árido, mas também ao nome Arábia. E o fundo verde que pode ser visto nessa cena remete à bandeira nacional de vários países da região.

Adiante, o Barão possui um nome russo e, como já foi assimilado pela história, o conflito Irã-Iraque na década de 1980 teve financiamento dos EUA e da ex-URSS. Apesar de o conflito ter sido deflagrado por disputas de fronteiras e territórios, as reservas e a produção de petróleo foram as reais motivações dessa guerra internacional.

Se o Barão Harkonnen representa um modelo que não se deseja seguir, de outro lado temos um modelo mais humanizado da exploração dos recursos naturais. Na cena em que Paul e o Duque Leto visitam uma área remota de mineração e testemunham um verme gigante atacar uma das estações, eles ordenam que o lugar seja evacuado, em vez de arriscar vidas tentando salvar a preciosa especiaria. Inclusive, ele resgata muitos trabalhadores, embarcando-os em sua nave antes da estação ser destruída, ato que lhe valeu a confiança e o reconhecimento dos Fremen.

Além de retratar a crueldade do Barão e o altruísmo do Duque, essas duas sequências demonstram como ecologia e economia estão inseparavelmente entrelaçadas nessa narrativa por ideologias específicas.

Lynch captura a agenda da Guerra Fria subjacente aos romances de Herbert e a traduz para os temas mais prementes dos anos 1980. A mensagem aqui é clara, se um grupo cruel, inescrupuloso e desumano como os Harkonnen assumir o controle das riquezas do planeta de *Duna*, uma ecocatástrofe está a caminho. Apesar de ser apresentado como mais justo e "humano", o modelo de exploração representado pelo Duque Leto também não é o ideal dentro da lógica da narrativa.

A solução do problema é a alternativa representada por Paul, na qual essa fonte de energia seria abandonada e o planeta deserto se tornaria um lugar produtivo de outra maneira. Ao viajar para o deserto e beber o *jabbar gom* ou bílis dos vermes gigantes, Paul desperta sua consciência para um patamar mais elevado, compreendendo que a água mantida pelos Fremen nos reservatórios pode ser usada

para destruir o comércio de especiarias e fertilizar o planeta, tornando possível a utilização do deserto de outras formas, por exemplo, plantando comida.

A leitura que aqui se faz desse filme oferece um ponto de vista para refletir sobre como contextos transnacionais e mercados globais impulsionam mudanças climáticas globais e como nossa cultura deve se posicionar diante de tais decisões ambientais que afetam o planeta. O "Antropoceno" é o nome que se dá a era geológica na qual o homem tem causado efeito sobre toda a matéria orgânica e inorgânica da Terra, inclusive alterando o clima com vasta quantidades de partículas industriais (poluição). Através das lentes da ecocrítica, essa leitura busca compreender como o filme *Duna* aborda as implicações da evolução das tecnologias e o seu impacto ambiental. A cultura humana e seus processos de industrialização exercem uma força grande sobre a Terra e todos os seres que habitam o planeta. O filme *Duna* é um exemplo de como as narrativas especulativas do gênero ficção científica, que abordam o meio ambiente enquanto tema, já imaginaram diferentes cenários de desastre e de soluções para o problema do meio ambiente.

O estudo da ficção científica enquanto um gênero literário que enfatiza pontos de vista planetários, levando em consideração o destino do nosso e de outros planetas, oferece possibilidades de leituras valiosas para se pensar sobre aquecimento global, desastres ecológicos, poluição, além de questões científicas, econômicas e éticas relacionadas ao meio ambiente. Se descontarmos a ideologia transnacional que perpassa *Duna* (ecos da Guerra Fria), pode-se pensar que o filme oferece uma expansão do nosso entendimento e, portanto, oferece oportunidades significativas para reavaliar padrões de interação humana. Quando Paul derrota o Imperador e anuncia uma era de paz para toda a humanidade, a chuva que cai pela primeira vez em Arrakis aponta para um futuro melhor que pode se desdobrar se as pessoas e as instituições atingirem novos patamares de compreensão.

Referências

BOURDIEU, Pierre. Gostos de classe e estilos de vida. In: ORTIZ, R. (org.) *Pierre Bourdieu*: sociologia. São Paulo: Ática, 1983.

DUNA (*Dune*). Direção: David Lynch. USA, 1984.

SHEEN, Erica; DAVISON, Anette. *The cinema of David Lynch*: America dreams, nightmare visions. London: Wallflower Press, 2004.

SONTAG, Susan. A imaginação da catástrofe. In: *Contra a Interpretação e outros ensaios*. Tradução Ana Maria Capovilla. Porto Alegre: L&PM Editores, 1987.

McGOWAN, Todd. *The impossible David Lynch*. New York: Columbia University Press, 2007.

Página intencionalmente deixada em branco.

Veludo Azul: o estranhamento como cotidiano fragmentado

Carla Fonseca Abrão de Barros

É difícil escrever sobre filmes. Um filme é formado de imagens, sons, narrativas, montagens de fragmentos. *Veludo Azul* merece um livro todo, mas num ensaio só é possível inspecionar uma ínfima parte, possivelmente a que me tornou íntima dele. O filme se tornou conhecido como um divisor de águas no cinema, deixou sua marca como bizarro e estranho. No entanto, o mais curioso sobre ele é que tudo em seu aspecto é aveludado, é estranho porque é muito familiar.

Mas... O mundo é estranho.

Frase proferida algumas vezes ao longo do filme de David Lynch pelos personagens Jeffrey e Sandy anunciando a premissa do filme.

Sob uma atmosfera de sonho, a cidade de Lumbertown nos é apresentada através de seus jardins floridos, paisagens entre outras imagens que parecem publicitárias, como a de um bombeiro sorrindo e acenando para a câmera em *slowmotion*.

O cotidiano da cidade num dia ensolarado é interrompido quando o pai de Jeffrey, aguando as plantas, sofre um infarto. A cena simbólica da mangueira se dobrando remete às antigas comédias, quando culminava com um jato d'água no rosto do personagem, mas, neste caso, o som antecede algo ruim e a situação dramática se instala. A mangueira se solta e, posicionada de forma fálica, esguicha água enquanto o pai tem um ataque e se contorce no chão. O gozo simbólico se mescla ao infarto que ocorre no meio do jardim, enquanto um cachorrinho brinca com a água e uma criança lambe um picolé ao fundo, sem compreenderem a fragilidade da situação, a impotência diante do medo da morte. A câmera se movimenta de modo a se aproximar da grama e atravessar o solo, chegando a besouros amontoados e andando, cujo desconforto se dá através do som repugnante. Durante toda a cena temos somente um plano interno da casa em que a mãe de Jeffrey assiste a um filme que imaginamos ser de crime, pois vemos na tela uma mão segurando uma arma.

Mesmo antes de conhecermos o protagonista – Jeffrey – na primeira cena já estivemos diante da imagem romantizada e publicitária da cidade, da possibilidade do riso através da construção de cena que remete a uma comédia, desde a mangueira

que prende, até o bebê e ao cachorrinho como personagens no jardim. Também, da criação de um pequeno suspense com a montagem fragmentada da mãe vendo a arma na televisão sem perceber que do lado de fora seu esposo passa mal, seguindo para o quase monstruoso amontoado de besouros que podem aludir até mesmo a uma maldição ou algo de ficção científica. Esta possibilidade faz parte de meu repertório cinematográfico, além do que o próprio filme diz.

A obra cinematográfica trata também da troca entre espectador e filme. Eu tomo responsabilidade sobre minha leitura desta obra de Lynch; o filme permite que eu possa imaginar dentro desse sonho o meu próprio. E, assim como preencho as lacunas que o filme me deixa, o próprio personagem Jeffrey preenche as lacunas de sua memória com seu sonho. Veremos sobre isso mais adiante.

Geralmente é possível reconhecer o gênero de um filme logo no começo, mas no caso de *Veludo Azul* a dúvida afasta e aproxima o filme do espectador, que fica indeciso sobre o que pode se seguir nele. Se, por um lado, nos afastamos por sentirmos estranhamento ao não identificarmos um gênero específico, por outro, conhecemos os clichês cinematográficos que se mesclam na cena. Somos todos acostumados com imagens de divulgação em massa, sejam elas do cinema, da televisão ou de outros meios de comunicação, portanto, aquelas imagens têm algo de familiar. As cenas da mangueira que engancha, ou a do bombeiro acenando para a câmera, ou mesmo a imagem da arma na televisão da sala remetem a algo que já vimos em algum lugar.

Também os sons, que sobrepostos com imagens ou mesmo com outros sons, geram esse desconforto e estranhamento, porque contrastam com o que esperamos ver. Como no exemplo citado acima, há o contraste entre o cômico e o suspense, que são linguagens que conhecemos, mas não sabemos identificar ao certo o que são. É algo estranho.

E o mundo é estranho.

Através do que nos é estranho achamos o laço com o que nos é familiar.

Gostaria de refletir sobre isso descrevendo a sequência seguinte. A caminho do hospital, Jeffrey nos é apresentado retornando à cidade para visitar o pai. Ele passa duas vezes por um terreno abandonado. Na ida, ao som da rádio da cidade, vemos o personagem contemplando o terreno por um instante, atirando uma pedrinha recolhida do chão.

Na volta, ao recolher pedrinhas pela segunda vez, encontra uma orelha humana. Após o encontro com o pai, jogar pedrinhas no terreno perto de sua casa não tem mais um sentido somente inocente e isento de riscos. Algo mudou.

Não se pode ficar indiferente diante da fragilidade da vida. Não podemos ficar inteiros, algo de nós se perde, se fragmenta. Em outro momento do filme, a orelha encontrada no chão se fundirá à imagem da orelha do próprio Jeffrey, sugerindo a mudança significativa que há entre o jovem antes e depois de ver o pai no hospital, como se estivesse investigando um fragmento dele próprio.

Podemos pensar que tudo que se segue no filme é como um sonho de Jeffrey, mas podemos ir além e pensar em todas as responsabilidades que vem à cabeça após o encontro com o pai adoecido, tanto com a perda de um ideal familiar construído na infância, quanto com o surgimento do compromisso de cuidar da loja de ferragens, da mãe e da avó, de constituir sua própria família, de reencontrar um modo de viver em Lumbertown como um adulto e não como o jovem que saiu de lá. Existe nesse momento uma desconstrução do que passou.

O menino que jogava pedrinhas sem preocupações na cidade, com aquele típico *outdoor* de boas-vindas com uma mulher sorrindo, não pode mais existir.

Se a orelha pode ser pensada como um fragmento de Jeffrey, a própria imagem do pai ideal se partiu, todo um ideal da infância agora se tornou frágil e cheio de lacunas, e cabe ao jovem novamente revisitar o passado e remontar as peças.

Jeffrey cresceu perto de sua mãe, que aparece no filme sempre vendo televisão na sala, logo, o imaginário do jovem também é construído a partir dessas influências, assim como o nosso ou mesmo como o de Lynch. Aliás, o diretor se utiliza de memórias de sua infância e de outras pessoas no próprio filme. Nossos sonhos, desejos e memórias se misturam com imagens também dadas de outros meios, de outros passados que podemos ter vivido, assistido, mesmo fantasiado, mas lembramos desses pedaços que sobrevivem e se tornam também nossos, parte de nossas construções.

Lynch constrói um filme cheio de imagens clichês, apropriações, citações, que remetem a um imaginário já construído através do cinema, dos jornais, da publicidade, das artes visuais, etc.

Veludo Azul tem muitos fragmentos. Em imagens podemos citar a orelha, a mão com a arma na TV, uma perna subindo a escada, a chama da vela, o rosto

fantasmagórico de Frank Booth, o pedaço do roupão de veludo azul, a máscara de boca no quarto de Jeffrey, Lumbertown, cujo nome alude à madeira serrada que aparece ao longo do filme, entre muitas outras. O figurino, a trilha, os objetos, etc., são de décadas diferentes e escapam de um sentido linear de história, também a fragmentam.

Há momentos em que é difícil ter certeza se a cena da arma na televisão foi uma apropriação ou um pastiche, por exemplo, pois a imagem fragmentada e isolada de seu contexto se parece com diversas outras de muitas épocas e ambientes diferentes.

É difícil delimitar o tempo-espaço no qual a obra se encontra, cabe pensá-la dentro da cultura pós-moderna, pois nega a possibilidade do novo, o sentido histórico, a separação entre arte e vida é híbrida. Didi-Huberman (2014) diz que é preciso olhar uma obra de arte como uma nuvem sem contornos.

Michael Archer pontua que "o que nos restava era juntar fragmentos, combiná-los e recombiná-los de maneiras significativas. Portanto a cultura pós-moderna era de citações, vendo o mundo como um simulacro." (2001, p. 156). Acerca da estética fragmentada está a ideia de pós-modernidade, pois a arte fica saturada de tantas imagens, da impossibilidade do novo, é como se tudo já tivesse sido feito.

Lynch se utiliza de fragmentos, citações, os combina e recombina e trabalha através da metalinguagem formas de pensar a cultura pós-moderna dentro do cinema. Se nada novo pode ser construído, temos um vazio diante de nós que não pode ser ignorado.

Jeffrey também investiga os fragmentos/pistas em busca de preencher um vazio.

Teria o jovem visto muitos suspenses do chão da sala de sua casa? Lynch nos coloca diante de um espelho, uma vez que Jeffrey é uma vítima da cultura pós-moderna, um consumidor de imagens de massa, tanto quanto todos nós. Através de seu filme, pontua o papel dessa construção, da formação de uma ideia de fantasia e de realismo que se misturam. O cinema ajudou a construir essa cultura de massa e *Veludo Azul* investiga esse sistema, dentro de sua lógica de funcionamento.

A angústia de Jeffrey é buscar a si mesmo como um adulto não em um mundo qualquer, mas em um mundo pós-moderno. De que modo ele poderia organizar sua memória?

Na construção do filme entre o crime investigado, o romance, o suspense, o erotismo no apartamento vermelho, entre outras possibilidades, vale lembrar que praticamente todas as locações importantes que vemos ao longo da narrativa são coincidentemente próximas à casa de Jeffrey. A mais importante delas, o apartamento de Dorothy Vallens, fica na rua Lincoln, que a avó do jovem diz, e parece sempre ter dito a ele, que não deve ir porque é perigoso. O mistério está no local o qual ele ouve desde criança ser proibido.

Se *Veludo Azul* nega um sentido histórico, através de sua construção híbrida, o próprio Jeffrey, através de uma montagem de retalhos, também o nega, pois não reconhece mais seu passado. Por isso, o reconstrói, remontando os pedaços de modo a encarar melhor seu presente. Disso também se trata se tornar adulto.

Se há tantos fragmentos, é porque, entre eles, há lacunas, espaços vazios, esquecimentos. Nesses espaços há nossa presença como espectadores ativos em juntar as partes e reconstruir conjuntamente a obra.

A dificuldade em se conectar com o real, mediante tantas imagens pré-fabricadas, traz um sentido de busca e reconhecimento. *Veludo Azul* não é um filme surrealista, como muitos críticos propõem, aliás, é um filme hiper-realista na concepção de Jean Baudrillard. O hiper-real se dá por modelos sem origem e sem real, é simular uma presença. Aqui se trata de uma nostalgia, uma memória que se perde em tempos heterogêneos, pois temos tantas imagens e referências que é impossível distinguir o real do simulado. Na busca por recompor essas memórias, real e fantasia se mesclam num hiper-real. Os filmes parecem abrigos interessantes a essa mescla, uma vez que trabalham com a ideia de realismo para buscar construir a ficção. Porém, de um modo geral, buscam o "realismo" dentro de simulações já estabelecidas, seja de modo a promover uma experiência de entretenimento mais fluida, seja para criar narrativas mais lineares, menos fragmentadas ou difusas. Esse "realismo" cinematográfico acaba por contribuir na construção dessa simulação e perda do real no mundo.

O cinema de Lynch traz a discussão sobre esse mundo hiper-real do qual Baudrillard fala, da forma como desvelar esse simulacro, caso seja possível e, desse modo, o diretor busca uma resposta cinematográfica a ele, fragmentando a fantasia em novas configurações que deslocam imagens banalizadas de modo a tentar torná-las imagens artísticas outra vez, fazendo-nos olhar e sentir essas imagens pelas quais

somente passamos sem observar, por se tratarem de situações comuns ao próprio cinema e ao próprio cotidiano.

Ora, mas o mundo é mesmo estranho.

A ideia de ver o mundo como simulacro, através das citações, está ligada à perda do real, uma vez que toda nossa experiência parece já estar previamente conectada a uma imagem, ou a muitas delas.

Lynch, ao ser questionado sobre *Veludo Azul*, afirmou que o filme é uma história de amor. Sabemos que a complexidade de tal sentimento é difícil de ser expressa, pois é preciso buscar atingir sensações mais profundas, reais para compreendê-lo, e é preciso se deparar com nosso lado mais sombrio para que seja possível se entregar a ele.

Como fazer isso através de um filme se nossa experiência já está conectada a tantas imagens, se a ideia de novo está perdida?

Somos espectadores ativos na construção de *Veludo Azul*. O que faço neste ensaio é demostrar algumas das minhas construções, que também são fragmentadas. Se compreendermos como o diretor possibilita o encontro de Jeffrey com sua vida adulta, através do romance com Sandy, podemos distinguir as dimensões do hiper-real e suas tantas conexões de imagens na concepção desta história de amor.

A busca por investigar a orelha vai de encontro à busca por Sandy, afinal, toda a investigação poderia ser entregue na mão de qualquer policial, porém, como na cena descrita na sequência do filme, todas as escolhas de Jeffrey remetem ao encontro com a mulher de seus sonhos.

Após procurar pelo detetive Williams na delegacia e dar início às investigações sobre a orelha encontrada, a curiosidade de saber mais sobre o crime é despertada no jovem.

Ao caminhar até a casa do detetive Jeffrey somente é reconhecido pela esposa de Williams por ser filho de Beaumont e dono de uma loja de ferragens. Ao ser recebido pelo policial, insiste em saber mais sobre a orelha (temos um *close* de um porta-retratos de Sandy no escritório), mas Williams diz que nesse momento não pode contar mais nada, é preciso esperar, porém compreende a curiosidade de Jeffrey, afinal ele mesmo fora assim quando jovem. Por fim, o jovem, ao se despedir, pede que mandem lembranças à Sandy.

Nessa cena vemos a diferença entre gerações que mostra a curiosidade de Jeffrey como algo da juventude, do quase adulto, que só o tempo e a maturidade, do ponto de vista do detetive, poderão resolver.

Juntamente a essa metáfora sobre a curiosidade de Jeffrey, a montagem do filme ajuda a juntar as pistas. Ele foi àquela casa em que sabe bem o nome de todos, mas a família não o reconhece prontamente e, ao chegar ao escritório para perguntar sobre o crime investigado, surge um *close* do porta-retratos de Sandy. Jeffrey investiga o próprio amor, algo novo e provavelmente assustador para ele, talvez estranho e bizarro como encontrar uma orelha em um terreno abandonado.

Ao sair da casa, Sandy surge do lado de fora. Seu corpo vem à luz da escuridão total ao som de uma música romântica melosa, com uma roupa estilo anos 1950. É um clichê tão batido que imediatamente sabemos que Jeffrey se apaixonará por ela.

Sandy retribui o flerte, também diz ter ouvido coisas sobre a orelha, quer ajudá-lo a investigar. Eles planejam uma forma de ir ao apartamento de Dorothy Vallens, a cantora envolvida com a orelha encontrada. O prédio se chama Deep Rivers e, ironicamente, o elevador está quebrado, afinal mergulhar em águas profundas não é fácil, no mínimo é necessário que subamos as escadas. Lynch gosta das ironias da vida.

Jeffrey, na primeira tentativa, sobe ao sétimo andar do prédio vestido de dedetizador, outra ironia, já que os besouros apresentados no começo do filme são um contraponto à visão romantizada de mundo.

Sandy não chega a ir ao apartamento na primeira tentativa e, na segunda, diz a Jeffrey que ele não devia entrar no prédio, que é perigoso. Ele pede que ela vá para casa e que ele depois contará como foi.

Ao entrar no apartamento, Jeffrey, para não ser descoberto por Dorothy, esconde-se no armário e a observa por uma fresta. Nessa cena, ele a vê se despindo. Ela recebe uma ligação de Frank Booth e vai ao armário para buscar seu roupão de veludo azul e encontra Jeffrey, o ameaça e depois pede que ele tire a roupa e o seduz. Com a chegada de Frank, homem violento que, no entanto, usa uma máscara para respirar, novamente o jovem se esconde no armário e assiste à cena de sexo que acontece entre os pedidos bizarros de Frank, que corta um pedaço do roupão de Dorothy e bate nela enquanto fazem sexo.

Poderia Jeffrey ter visto filmes pornográficos quando criança?

A imagem de algo desconhecido pode ter sido traumática e monstruosa, visto que para uma criança não há naturalidade no sexo. A posição na qual Jeffrey se coloca observando pela fresta, assustado ao ser descoberto, é infantilizada. Ser encontrado por Dorothy, uma *femme fatale*, e seduzido por ela, também parece parte de uma fantasia erótica, outra característica do gênero cinematográfico pornográfico incorporado por Lynch também para a cena. Pode ser o resultado de assistir a filmes do gênero ou mesmo de ter presenciado cenas em casa ou em outras situações, misturado ao medo também de vivenciar tudo isso ou reconhecer os próprios desejos, mesmo a possível traição a Sandy.

Dorothy chama por Don, seu marido, enquanto pede que Jeffrey toque seus seios, ou seja, para Jeffrey a fantasia sexual não se dissocia do papel de adulto. Porém, quando Dorothy pede a ele que a bata, novamente a figura e a angústia da imagem violenta de Frank é trazida e o jovem fica em dúvida. Seria esse o fantasma da culpa em Jeffrey, por ter desejado Dorothy?

Ao sair do apartamento vem a imagem do rosto de Frank desfigurada e meio transparente, como a de um fantasma, sua voz também está alterada, há montagem entre ruídos e imagens do vilão, uma chama de vela agitada pelo vento, entre outras. Destaco estas por serem clichês bastante conhecidos de filmes de terror. Jeffrey acorda do pesadelo em seu quarto e olha para uma escultura de uma boca pendurada em seu quarto, que pode remeter à máscara de que Frank Booth usa para respirar, ou mesmo à algum amuleto ou objeto ritualístico.

Mesmo no pesadelo, dentro do sonho de Jeffrey, dentro do filme, também há um pequeno filme de terror montado com os fragmentos do que ele assistiu pela fresta dentro do apartamento vermelho.

A memória de menino se mistura com a fantasia das imagens adquiridas, Jeffrey não pode escapar delas, nem enquanto dorme.

É importante também notar que essas imagens são tão usadas que não necessariamente ficamos apavorados ao vê-las, mas nos encontramos em uma linha limite entre o sério e o risível. O filme realmente ironiza a utilização dos clichês. Há vários momentos no filme em que beiramos o riso, as imagens são tão familiares que, para os espectadores mais acostumados, parece piada que alguém possa estar usando um mecanismo tão batido. Na verdade, é disso mesmo que se trata, do que já está muito batido, e Lynch recombina com outras formas e discute essas questões no próprio filme. Não à toa, Jeffrey, um jovem que pouco sabe sobre o amor e a

sexualidade, busca através de seu repertório, também batido, formas de resolver nesses fragmentos fílmicos suas dúvidas. Assim também Lynch nos postula questões sobre o próprio futuro do cinema, revisita o jovem cineasta que um dia foi e debate com o que era à época da realização de *Veludo Azul*.

Entre imagens, combinações de imagens conhecidas e estranhamentos, o diretor abre uma discussão sobre o futuro das imagens e, irônico, não deixa que o romance não tenha um final feliz.

Frank Booth descobre o envolvimento de Jeffrey com Dorothy e o leva para um passeio de carro em que o ameaça, espanca, mas o deixa viver, pois no sonho do jovem, como nos filmes, o mocinho merece uma segunda chance. Jeffrey decide contar à polícia o que descobriu e esconde de Sandy para protegê-la. É a moral dos filmes, mas para o jovem representa deixar para os adultos resolverem, pois ele ainda não o é e não é capaz de resolver sua fantasia.

Jeffrey chama Sandy para um encontro e decide continuar sua vida normal, desligando-se da investigação, assumindo o relacionamento com ela. Ao retornarem para casa, porém, encontram Dorothy nua e cheia de hematomas na rua. O casal então leva Dorothy para a casa de Sandy em busca do detetive Williams e de uma ambulância, mas a jovem percebe a intimidade entre eles e entende que foi traída.

Sandy, em um de seus encontros com Jeffrey, contou que tinha sonhado na noite em que se conheceram, que a escuridão acabaria quando viessem muitos pássaros que representariam o amor e trariam com eles uma luz. Sandy, de forma bastante ingênua e romântica, traz luz à escuridão de Jeffrey, assim como a personagem mesma fora apresentada no início do filme.

Que espaço pode haver para o sonho de Sandy em meio ao sonho de Jeffrey?

É preciso encarar as escolhas e enfrentá-las para se tornar adulto. Jeffrey pede desculpas a Sandy pelo telefone, diz a ela que irá novamente ao apartamento, que precisa que ela chame a polícia. Ela chora muito e pergunta a si mesma: “Onde está o meu sonho?”

Chegando lá, Jeffrey encontra mortos um policial cúmplice, Don e o marido de Dorothy, sem a orelha e com o pedaço de veludo azul do roupão na boca. As peças do quebra-cabeça de Jeffrey parecem estar montadas. Por fim, decide ir embora e deixar a polícia resolver o crime, mas na saída encontra Frank Booth e retorna ao apartamento para se esconder.

Dessa vez, Jeffrey adulto, planeja e entra no armário com uma arma, mas encara seu maior medo, Frank, e o mata, muda sua postura passiva de *voyeur* para aquele que precisa resolver. Desse modo, abre espaço para o sonho de Sandy, uma vez que é capaz também de assumir seus desejos e erros e é capaz de arcar com as consequências de suas decisões, podendo finalmente se entregar ao romance com ela.

Enfrentando o medo e permitindo que o sonho de Sandy junto ao seu possam fazer parte de sua vida, o filme retorna à atmosfera romântica do início. O sonho de Sandy, da Lumbertown ensolarada e cheia de pássaros, retorna.

Uma ave pousa sobre a janela com um besouro na boca, nos deixando inquietos sobre o final realmente feliz. Sabemos que finais felizes não existem e que os besouros precisam continuar ali para alimentar as aves.

Desse mesmo modo, as imagens que temos são do que nos alimentamos, não temos outra escolha.

Para Argan, as imagens dos circuitos de divulgação em massa são vistas tantas vezes que "acabamos por reconhecê-las sem observá-las [...]. Por uma hora, a notícia foi um mito de massa; como todos os mitos, passa para o inconsciente sem passar pela consciência" (1992).

Uma vez que as notícias e as imagens não param de chegar e nós não paramos nunca de consumir, essas imagens residuais que ficam nesse inconsciente, para o autor, ganham um valor estético e renovado, tornando-se imagens puras quando transformadas em um objeto artístico deslocado de seu contexto, como fazia o artista Andy Warhol.

O artista, tendo clareza de como as imagens se desfazem para nós consumidores no cotidiano, passou a usar imagens de acidentes recortadas de jornais em seus trabalhos. Ele as ampliava, às vezes coloria alguma parte e expunha em museus, de modo que pudéssemos olhá-las novamente. Era uma forma de encarar esse mundo simulacro, reproduzindo o que já existe, mas combatendo a banalização ao deslocar o objeto do espaço cotidiano, onde era ignorado. Ao olhá-la no museu, a imagem se tornava outra coisa, não era mais uma folha de jornal com um acidente de carro, era estranha porque nos era bastante familiar.

Warhol transformou as latas de sopa em pinturas, as *brillo box* em esculturas, enquanto Lynch usa as imagens e os sons, através da montagem, para trazer os sentimentos mundanos ao mundo fantástico. Diferente de criar somente

semelhança, ou mesmo cópia, o diretor tenta retomar alguma pureza no olhar ao deslocar as imagens.

O cinema clássico, a televisão, a publicidade, as revistas, produzem essa fantasia que a própria cultura reafirma como uma forma de real e, ao expor de modo tão explícito os clichês, Lynch causa mal-estar porque revela o mecanismo, tira o véu da ilusão e provoca nossa memória a caminhar ao inverso e achar os pedaços soltos. O estranhamento em *Veludo Azul* é um exercício de memória, de reorganização. A fantasia bizarra de Lynch desmascara o simulacro.

O mundo é estranho, não é mesmo?

Referências

ARCHER, Michael. *Arte contemporânea*: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ARGAN, Giulio Carlo. *Arte Moderna*. São Paulo: Companhia da Letras, 1992.

ATKINSON, Michael. *Veludo Azul*. Rio de Janeiro: Rocco, 2002.

BERNARDINI, Jacopo. The Infantilization of the Postmodern Adult and the Figure of Kidult. *Postmodern Openings*, Volume 5, Issue 2, June, 2014, p. 39-55.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D'água, 1991.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Diante do Tempo*. São Paulo: Editora 34, 2014.

PEARSON, Matt. Authorship and the films of David Lynch. *The British Film Resource*. 1997. Disponível em: <http://www.zenbullets.com/britfilm/lynch/blue_velvet.html. Acesso em: 16 fev. 2016>.

VELUDO Azul (*Blue Velvet*). Direção: David Lynch. USA, 1986.

Página intencionalmente deixada em branco.

Não há melhor lugar... que o coração: *Wild at Heart* (1990), de David Lynch

Jair Zandoná

O início da(s) jornada(s)

Publicado em agosto de 1900, *O Mágico de Oz*, de Lyman Frank Baum, é considerado um *best-seller* do século XX e, segundo Martin Gardner, trata-se do "conto de fadas nacional mais querido e mais conhecido" (BAUM, 2013, p. 7) dos Estados Unidos. Essa assertiva pode ser corroborada, por exemplo, pelos números apresentados pelo editor original da obra, George M. Hill, de que foram vendidos dez mil exemplares em duas semanas e, em seis meses, teve uma tiragem de 80 mil unidades.[1]

Na breve "Introdução", de abril de 1900, L. Frank Baum explica que o "folclore, as lendas, os mitos e os contos de fadas têm acompanhado as crianças através dos tempos, pois todo jovem saudável sente um amor instintivo por histórias fantásticas, maravilhosas e manifestadamente irreais." (BAUM, 2013, p. 67). Nesse sentido, ele confere à história de *O Mágico de Oz* o estatuto de "conto de fadas modernizado, em que a admiração e a alegria se conservam e os sofrimentos e pesadelos são deixados de fora." (BAUM, 2013, p. 67).

A ideia de envolver histórias fantásticas como possibilidade de *deixar de fora* sofrimentos e pesadelos é o fio condutor que proponho neste estudo sobre o filme *Wild at Heart* (1990), roteirizado e dirigido por David Lynch – e baseado no livro homônimo lançado por Barry Gifford no mesmo ano. Além disso, retomar alguns vestígios literários percebidos na produção cinematográfica à conhecida história escrita por L. Frank Baum possibilita estabelecer elementos que (de)compõem a (des)construção das personagens a partir do fantástico divisado em *O Mágico de Oz* e reintroduzido/reinventado no filme. Desse diálogo – ou viagem – entre literatura e cinema emergem leituras que (se) desdobram, pois o modo como Lula lança mão da própria consciência deslocada para mobilizar, em diferentes níveis, imaginário e realidade – na medida em que a fabulação passa a ter, em certa medida, foro de

[1] Essas informações aparecem na "Apresentação ao leitor brasileiro" da edição de bolso do livro lançado pela Zahar também em 2013. Por isso, optei por incluir apenas a publicação que integra a coleção Clássicos Zahar nas referências.

realidade – os filtros coloridos em laranja (Figura 1) e em verde presentes em várias cenas do filme nos direciona à fabulosa viagem de Dorothy e de Totó, como se a vida de Lula estivesse constantemente envolta por uma fina camada fantasticamente multicolor "Somewhere over the rainbow".[2] Aliás, a simbologia do arco-íris[3] remete à ideia de ponte – de passagem e de conexão – entre dois mundos. No caso de Lula, a ponte conecta seu presente ao passado doloroso, suavizado por um discurso complacente e quase alheio às violências pelas quais passou, ou, ainda, a aventura empreendida com Sailor de viajar até a Califórnia: Dorothy também se lança a uma viagem rumo a Oz para que o Mágico possa mandá-la de volta ao Kansas. No percurso, ela, Totó, o Espantalho, o Lenhador de Lata e o Leão Covarde aventuram-se em busca de seus sonhos.

Figura 1 –Sequência Hurricane. Coração Selvagem (Wild at Heart)

Em *Coração Selvagem*, o fogo dos créditos iniciais remete à destruição própria desse elemento:[4] o desejo de Marietta Fortune, mãe de Lula, em conquistar Sailor Ripley, namorado de sua filha, resulta na morte de Bob Ray Lemon, na prisão

[2] A música *Over the rainbow*, composta por Harold Arlen e E. Y. Harburg, é mundialmente conhecida pela interpretação de Judy Garland como Dorothy nos cinemas de *O mágico de Oz*, em 1939.

[3] Uma outra possibilidade para ler os filtros coloridos é aproximá-los às cores das diferentes regiões de Oz. Cada um dos três principais países é encoberto por uma cor primária diferente.

[4] O fogo, como simbologia divina, também remente à purificação e à regeneração.

de Sailor e na sua obsessão em destruir o homem que a rejeitou. Por sua vez, o alaranjado, uma das cores que integra o arco-íris, possui as propriedades actínicas mais evidentes – o *flammeum* do véu dos noivos e a luxúria dionisíaca – correspondendo à perpetuidade do casamento, mas também à libido exacerbada. Depois de cumprir quase dois anos de detenção em Pee Dee, Sailor é sentenciado à condicional. Livre, reencontra Lula. Quando ambos retornam do show da banda Powermad realizado no Hurricane,[5] uma película alaranjada encobre a cena de sexo do casal (Figura 1). No dia seguinte, seguindo um antigo sonho de Lula, e desobedecendo as leis da condicional, Sailor e sua companheira seguem viagem, supostamente, rumo à Califórnia.

A viagem, como sinônimo de fuga da realidade, mas também de transformação, retoma elementos dos contos de fadas: metaforicamente, Sailor está salvando Lula do relacionamento controlador de sua mãe. Ele representa a figura viril e rebelde. Não por acaso sua inspiração musical é Elvis Presley, anda vestido com uma jaqueta de couro de cobra para representar a crença de sua liberdade e individualidade, fuma Marlboro e dirige um conversível.

O gesto de fumar especialmente essa marca de cigarros repercute o projeto da empresa, veiculado na década de 1950, de criar a personagem Marlboro Man, símbolo de rebeldia e de virilidade. As propagandas geralmente tinham como cenário o Velho Oeste: um solitário *cowboy* a cavalo acompanhado de seu cigarro – representação de masculinidade e de sedução.[6]

Aqui vale mencionar alguns elementos que sustentam a estereotipia dos comportamentos masculino e feminino: Sailor é ativo, decide o destino de ambos, é aficionado por Elvis, não foge de nenhuma briga, seu carro é sinônimo de jovem

---

[5] Nota-se como relação intertextual: Hurricane pode ser traduzido como furação, tornado ou ciclone. De acordo com a narrativa fantástica, Dorothy é levada a Oz a partir da ocorrência desse evento climático.

[6] Sobre esse assunto, ver Ann Marie Barry (1997, p. 278): "The image of the Marlboro Man fit Leo Burnett's advertising convictions perfectly, for like Jung, he believed that the most effective images have an appeal deep in the psyche: 'The most powerful advertising ideas are non-verbal, and take the form of statements with visual qualities made by archetypes. Their true meanings lie too deep for words.' The immediate success and the enduring quality of the image has borne him out: the Marlboro Cowboy took the brand from seventh position in the United States to first position in the world – a position which it has retained for forty years. In Nigeria, the cowboy is black; in Australia, he is in the outback; in Hong Kong, he is a ranch owner, but everywhere in the world the Marlboro Man has retained the same look, personality, and same profound archetypal appeal. In the JAMA studies, Marlboro was the brand most frequently named in all male adolescent groups and the brand of choice among youth, increasing in youths and young adults up to the age of 24 and then gradually decreasing."

sedutor. Por sua vez, Lula está à mercê da libido de Sailor, seu figurino é composto de transparências, salto alto, decotes, rendas, meias-calças decoradas, batom e esmalte vermelhos. Embora remeta à figura da *femme fatale*, seu comportamento e comentários são de uma mulher frágil, volúvel, beirando a ingenuidade infantil, incapaz de ser independente, demandando, portanto, proteção e cuidados.[7] Essa perspectiva fica evidente, por exemplo, quando Sailor e Lula se reencontram e ele comenta: "Realmente senti falta de suas ideias quando estive na cadeia, amorzinho... Todo o resto de você também, é claro, mas como a sua cabeça funciona, só Deus sabe!" (CORAÇÃO SELVAGEM, 1990, 23:24, tradução nossa). As diferenças socioculturais sustentam a representação do feminino como "dócil, macio e contido"[8] e do masculino como rebelde, livre e pretensioso.

Com relação à aventura empreendida pelo casal – à maneira de Bonnie e Clyde – se vincula ao gênero cinematográfico *road movie*. O pesquisador Marcio Markendorf pondera que:

> A viagem nos *road movies*, assim, assume a qualidade de um ato de peregrinação da alma ou de uma movimentação nômade em que, muito embora mover-se implique um ponto de chegada pré-definido, mas não definitivo, a viagem torna-se a própria meta. Em um universo tecnologicamente mais conectado – o que não implica maior conexão afetiva entre as pessoas – viajar para um lugar distante, como prevê essas histórias cinematográficas, é uma forma de alheamento do espaço de trânsito cotidiano, uma violência contra o entorpecimento da vida comum. A tentativa de suspender por tempo indeterminado o mundo real, por conseguinte, cria um movimento dialético: distanciar-se do mundo, o macrocosmo, é aproximar-se de si, o microcosmo ou minimundo. (MARKENDORF, 2012, p. 224).

Como lembra Gaston Bachelard (2002, p. 77), viajar é uma morte, assim como morrer é uma viagem. Carrega simbolicamente a busca pela verdade, pela paz, pela imortalidade, e pela busca e descoberta de um centro espiritual: Dorothy deseja voltar para casa; o Espantalho, um cérebro; o Lenhador, um coração; o Leão, coragem. A viagem, em si, ocorre no mundo interior, seja em busca do conhecimento

---

[7] Sobre as reações socialmente aceitas entre masculino e feminino, retomo a análise feita por Susana Bornéo Funck (2004) acerca das propostas de decoração de quartos "para meninos e para meninas" em uma revista especializada. Em uma das análises, a pesquisadora sinaliza a ideia de que a proposta de decoração de um quarto para menino apresenta elementos do "roqueiro rebelde", enquanto a decoração proposta para o quarto de uma menina sustenta o ideário da "garota romântica".

[8] Susana B. Funck (2004, p. 162) faz uso desses três adjetivos como síntese do imaginário de gênero feminino no que diz respeito à decoração de espaços domésticos. Por sua vez, o masculino tem como propriedades o movimento e a exterioridade.

ou de natureza psíquica/esotérica, como é o caso das aventuras envolvendo Hércules, o Santo Graal, Ulisses, Enéias, Dante, Cristóvão Colombo e Vasco da Gama; ou de elevação espiritual como a de Maomé, em busca da terra prometida, ou de Jesus Cristo peregrino. A viagem torna-se o símbolo da inexorável recusa de si, sendo que a única efetivamente válida é aquela feita para e pelo mundo interior (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2012), porque a insatisfação é inerente ao sujeito. Mas também a viagem significa pôr em ação os sentidos. O deslocamento do sujeito que parte – nem sempre em direção a um lugar geograficamente definido – para um mundo que lhe é, *a priori*, desconhecido, estará suscetível a transformações inesperadas durante a jornada, posto estar em um mundo artificial, mutável, transitório. De algum modo, há no sujeito envolvido certa expectativa, ou desejo para mudanças repentinas. Sailor e Lula desejam aventuras, fugir de suas vidas ordinárias.

Se pensarmos na viagem como jornada eminentemente transformadora, as discussões elaboradas por Sergio Cardoso com relação ao "olhar dos viajantes" são significativas. O estudioso lembra que o "olhar não descansa sobre a paisagem contínua de um espaço inteiramente articulado, mas se enreda por interstícios de extensões descontínuas, desconcertadas pelo estranhamento." (CARDOSO, 2002, p. 349). O olho é capaz de perceber limites, formas, fronteiras, cores, tonalidades, luz, sombras, a composição que o olhar faz da paisagem alcançada pela visão nunca é totalmente apreendida. O processo realizado pelo cérebro para capturar o que a visão distingue é extremamente sensível e subjetivo, motivo pelo qual as reações de Lula ao divisarem um acidente são bastante descontroladas. Embora possamos entender o olfato e o paladar como sendo os sentidos mais subjetivos do organismo, posto que odores e sabores são carregados de memórias de prazer e de repulsa, semelhante ao prato preferido da infância, ou ao cheiro da casa dos avós que, relembrados, deslocam o sujeito para experiências pregressas em família, a visão igualmente carrega certo sentido estético, que coteja (não apenas) o subjetivo com a paisagem de quem vê.

Nesse sentido, podemos pensar que o "mundo do olhar" (CARDOSO, 2002, p. 350) se compõe não apenas de matérias e naturezas visíveis e palpáveis – as falas de Lula são permeadas/contrastadas por *flashbacks*. Aliás, a imaginação não se restringe à possibilidade de elaborar imagens impregnadas de *realidade*. As imagens ultrapassam a realidade, "*cantam* uma realidade" (BACHELARD, 2002, p.

18). É por meio da imaginação, e da memória, que a visão se amplia, (re)inventa a vida, os sentidos, os desejos, as realidades, os conceitos... O mundo também é visto pelo sonho: imagem em movimento projetada pela mente sobre as pálpebras do sujeito que dorme ou que imagina. Dessa maneira, os sonhos – como sinônimo de fantástico – podem se tornar significativamente representativos. Produzem uma complexa realidade que imbrica elementos do real com sensações capturadas pelo sonhador, envolvendo nesse universo sensível beleza, medo, angústia, dor, sofrimentos, desejos, prazeres, do mesmo modo que empreendem viagens e deslocamentos do sonhador por meio da memória afetiva particular. Aliás, esse universo permeia o comportamento da personagem.

Em *A poética do devaneio*, Gaston Bachelard (2006, p. 86-91) aponta que os melhores devaneios provêm de "nosso ser feminino". Em sua análise, aproxima *ânimus* e *anima*, virilidade e feminilidade, como sendo o devaneio idealizante: ilusão momentânea da comunhão desses dois polos. Partilho dessa imagem às figuras de Lula e de Sailor e suas respectivas fixações por Oz e Presley – espécie de desdobramento no qual eles se envolvem.

Não entendo *ânimus* e *anima* como polos incompatíveis e polarizantes, de viés essencialista, e que homens e mulheres carregam distintamente: que um seja próprio do feminino e outro do masculino. Não pretendo limitar-me a uma leitura dicotômica e biologizante, mas voltar-me à leitura do *devaneio sem restrição*. O estado de aparente delírio de Lula permite que ela se comporte como uma jovem mulher frágil e que precisa de proteção, enquanto Sailor projeta na figura do "rei do rock" um *modus vivendi* que foge do socialmente aceito – ele é o oposto do "rapaz certinho". Ambos estão à margem da sociedade.[9] Não por acaso, antes da segunda prisão de Sailor, os dois ficam hospedados em *Big Tuna Texas* – muito diferente do sonho californiano do início da jornada.

As transformações

Gaston Bachelard (2006) entende o devaneio como uma fuga para fora do real, sem encontrar, necessariamente, um mundo irreal consistente. Nessa

[9] Nesse sentido, vale lembrar o estudo de Georges Bataille (2010) no qual aponta que o trabalho e a experiência religiosa são importantes controladores sociais, assim como Georg Simmel (1979) relaciona a vida prática do ritmo moderno à exatidão calculista da economia do dinheiro. O comportamento de Sailor e de Lula rompe, de certa forma, com esse sistema de controle.

"inclinação do devaneio", há a distensão da consciência, sua dispersão e, consequente, obscurecimento. Acrescenta que "toda tomada de consciência é um crescimento de consciência, um aumento de luz, um reforço da coerência psíquica." (BACHELARD, 2006, p. 5). O filósofo francês distingue devaneio de sonho. Diferentemente deste que se conta, o devaneio, para expressá-lo, deve ser escrito, com emoção, revivendo-o ainda mais ao transcrevê-lo. O devaneio se constrói, então, dessa matéria idealizada, e torna-se numa espécie de delírio: Lula fabula sobre a noite da morte de seu pai, sobre o estupro sofrido aos 13 anos – o sangue em sua boca e o sangue resultante do aborto são dores apenas possíveis de serem suavizadas pelo discurso alheio da personagem, como se tais violências não tivessem sido sentidas/sofridas/presenciadas por ela.

Isso ocorre porque aquele que rememora, retorna no tempo por meio das migalhas da consciência, da memória inadvertidamente seletiva, o que aponta para a construção de paisagens vincadas de percepções, de sensações, de desejos, de ânsias. A matéria narrada perpassa o sujeito-presente em busca do sujeito-anterior. Essa retomada nunca terá o êxito esperado. É uma viagem ao mundo interior por excelência, rememora um mundo que não existe (mais). A única maneira possível de falar daquilo que não existe mais (situado no passado), assim como daquilo que deixa de existir a todo o momento (o presente) e daquilo que ainda não existe (futuro) apenas pode ser feita através do exercício da ficção. Motivo pelo qual a viagem por esse mundo interior é completamente fraturada, feita de painéis históricos superpostos, de detalhes aparentemente sem importância, de eventos traumáticos, de esquecimentos, de distorções – mas também permeada pela necessidade de alheamento de Lula ao contar sobre esse "seu" passado.

Por isso, nesse movimento de devaneio *fantástico* é possível criar todo um universo atrelado ao fabuloso: a narrativa fílmica constantemente remete à Bruxa Má do Leste de Oz: Marietta Fortune (Figura 2) deseja destruir Sailor, recuperar e salvar sua filha. Para isso, ela lança mão de jogos de sedução convocando, primeiro, o detetive particular Johnnie Farragut e, depois, Marcello Santos – que contrata outros assassinos para aniquilarem seus dois problemas: seu rival Johnnie e Sailor.

Figura 2 – Sequência da transformação de Marietta. *Coração Selvagem* (*Wild at Heart*)

Como todas as jogadas falham e Marietta não consegue afastar sua filha de Sailor, percebemos a deterioração de sua figura, até seu desaparecimento: a transformação da imagem "real" – Marietta Fortune – à de vilã – Bruxa Má do Leste – resulta em seu aniquilamento simbólico, pois sua imagem desaparece de um porta-retratos ao final do filme, transcorridos quase seis anos depois de Sailor cumprir pena por assalto.

Ao considerarmos a transformação de Marietta ao longo do filme, percebemos que Lula sugere, através de analepses, que sua mãe teria sido a responsável pelo incêndio que matou seu pai, assim como pelo acidente de carro que matou seu "tio" Pooch, algum tempo depois de ter violentado Lula – muito embora em uma das conversas com Sailor a garota havia contado que sua mãe nunca soubera de nada, afirmativa rebatida pelo *flashback* no qual aparece a adolescente Lula deitada na cama com a boca sangrando e aos prantos, o flagrante de sua mãe e sua reação agressiva de expulsar Pooch da casa. Supostamente, Marietta exercia seu papel de mãe socialmente esperado ao preservar a "honra da filha" – posto que não denunciou o ex-sócio do finado marido à polícia por corrupção de menor –, e, como sabemos, do estupro resultou gravidez, seguido de abortamento. Essa leitura se filia à noção patriarcal do matrimônio. As mulheres deveriam se casar virgens, puras, reflexo do branco do vestido da noiva. Em contrapartida, à figura feminina é relacionado o pecado original – Lilith e Eva que induzem Adão a comer a fruta proibida – motivo pelo qual a sexualidade da mulher deve ser constante e incessantemente tolhida. Apesar do estupro dois anos antes, Lula conta para Sailor

que aos 15 anos sua mãe lhe disse que "logo, logo iria começar a pensar em sexo. E que deveria falar com ela antes de fazer alguma coisa" (CORAÇÃO SELVAGEM, 1990, 8:18, tradução nossa). Como se ela, por ser "bem-educada e de família", precisasse ser orientada sobre como comportar-se com um homem. Eis o motivo pelo qual a presença de Sailor seja duplamente inconveniente: não apenas porque ele tenha rejeitado Marietta, mas ele simboliza(va) a rebeldia inapropriada e imoral de um homem. Seu comportamento é avesso às práticas e bons costumes da sociedade tradicional – e Marietta deixa subentendido que o lugar de onde ele vem é periférico. Sailor representava um perigo, capaz de manchar a reputação de Lula, de desvirtuá-la. Afinal, por ser mulher, ela seria suscetível ao discurso sedutor de um jovem rapaz, sem perceber os "perigos" que isso representaria para ela, para sua reputação e para sua família. Marietta empreende uma jornada para reaver Lula, o que consegue por algum tempo quando Sailor é preso, acusado de assaltar uma loja de ração – armadilha arquitetada por Bobby para matá-lo a mando de Santos.

Esse contexto intensifica a metamorfose de Marietta na desumanizadora figura da Bruxa Má do Leste: ela arquiteta armadilhas, vinganças, controles. Além disso, a tradicional imagem da bruxa má do universo fantástico é a de uma mulher que, amargurada, isolada, só e feia (porque seca de sentimentos), pratica feitiços maliciosos contra as pessoas boas.[10] A sucessão de eventos resulta na derrota da bruxa má, tensão maniqueísta entre o bem e o mal, e culmina no desfecho tão conhecido dessas narrativas: e viveram felizes para sempre.

Coração Selvagem parece ir além da estrutura clássica da fábula. Apesar de Lula constantemente convocar o fantástico de *O Mágico de Oz* (refiro-me à cena em que, vestida com um *baby doll* de renda, Bobby Peru a agarra, sugerindo que façam sexo; com a recusa, ele a humilha, diminuindo-a à categoria de objeto. Para Bobby, era impossível que ela não o desejasse). Após a saída de Bobby de seu quarto, Lula bate os calcanhares de seu sapato três vezes para que fosse transportada para outro

[10] As adaptações da Disney dos contos de fadas são profícuas para entendermos como a bondade, gentileza e caridade são atributos vinculados a personagens com traços considerados suaves e feições tranquilas (traços de humanização); enquanto a maldade, crueldade e ganância são representadas por personagens com fisionomias envelhecidas, corcundas e soturnas (traços de desumanização). Um bom exemplo é o primeiro longa-metragem de animação da empresa: *Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*), lançado em 1937.

lugar.[11] Como já mencionei, as violências são gatilhos para que a personagem transite entre o real e o fantástico. O acidente que o casal encontra antes de chegar a Big Tunas Texas e a reação beirando o descontrole é sintomático.

Coragem para o leão: à guisa de conclusão

Ao saber que estava grávida – os enjoos confirmaram sua suspeita – Lula receou que seu relacionamento com Sailor fosse abalado. Seu sentimento de culpa inicial residia no fato de ser, novamente, uma gravidez inesperada, fora dos padrões sociais aceitos. A reação positiva de Sailor parece tranquilizá-la. Aliás, a iminente paternidade, leva-o a aceitar a proposta de Bobby em participar do assalto. Seriam necessários recursos para cuidar do bebê.

Mas, como sabemos, o roubo é interceptado pela polícia, Sailor preso e condenado. Seu relacionamento com Lula é novamente posto em suspensão. Aparentemente, Marietta havia conseguido vencer. O nascimento de Pace Fortune parece imputar outro ritmo para a vida na jovem mãe. Uso propositalmente o substantivo mãe porque esse novo papel sugere uma transformação na personagem – mesmo que a princípio soe reforçar o estereótipo da maternidade.[12] Ao enfrentar Marietta, deseja investir em seu amor por Sailor: nas cenas finais é ela quem dirige o próprio carro, diferente das cenas anteriores. A seu lado está Pace, com quase seis anos – idade aproximada de Dorothy quando esta teria sido levada para Oz.[13] Talvez essa seja a característica que mais aproxime Lula de Dorothy: ambas têm em si o poder de transformação necessário para suplantar os próprios obstáculos. Curiosamente, assim como a personagem de Baum, Lula apenas percebe essa capacidade ao final da jornada, enquanto Sailor cumpre sua sentença na prisão. No tocante a Dorothy, Juliana Romeiro observa coerentemente que:

---

[11] Em *O Mágico de Oz*, a Bruxa Boa do Sul, Glinda, explica a Dorothy que os sapatos de prata (modo de significar que ela própria possuía as respostas para resolver seus próprios problemas) que usou durante toda a jornada por Oz lhe levariam para onde desejasse: "– Os Sapatos de Prata – disse a Bruxa Boa – têm poderes maravilhosos. E uma das coisas mais curiosas é que podem levar a pessoa para qualquer lugar no mundo em três passos, e cada passo só dura uma piscadela de olho. Você só precisa bater os calcanhares dos sapatos três vezes, e dizer a ele aonde você quer ir." (BAUM, 2013, p. 220).

[12] Anthony Giddens (1993) faz um percurso interessante sobre a construção do amor romântico e das diferenças socialmente estabelecidas entre mulher *versus* mãe nas sociedades modernas ocidentais.

[13] Juliana Romeiro explica em nota que "Embora Baum jamais tenha especificado a idade de Dorothy, pelos desenhos de Denslow e as descrições em outros livros da série, estima-se que ela tenha chegado a Oz com cerca de seis anos de idade. Ao descrever adultos que têm a mesma altura que Dorothy, o autor a coloca em pé de igualdade com eles." (BAUM, 2013, p. 76).

> [Diferente] das heroínas mais passivas da literatura europeia, Dorothy é um símbolo não só dos Estados Unidos, mas do meio-oeste americano. Com a energia e a vitalidade de alguém que sabe o que quer, não questiona sua sorte e, sozinha, parte em busca de seu objetivo. Naturalmente, por sua determinação, foi apontada por feministas como uma delas, e *O Mágico de Oz* como o primeiro livro infantil de cunho feminista, no qual o poder do homem, o Mágico, não passa de ilusório. (BAUM, 2013, p. 83).

Ao encontrar o filho pela primeira vez, Sailor lhe presenteia um leão de pelúcia (ver detalhe da Figura 3). Esse gesto parece selar a ideia do amadurecimento de Lula: ela já não podia mais querer – tampouco necessitava – desejar estar em outro lugar que não ao lado do filho. Ele era sua responsabilidade. Agora, Oz deveria fazer parte apenas do universo maravilhoso de seu filho.

Figura 3 – Sequência *Love me tender*. *Coração Selvagem* (*Wild at Heart*)

Em contrapartida, o elemento fantástico é convocado quando Sailor conclui ter sido um erro o reencontro. Parece mesmo considerar não ser uma boa influência. Faz referência a uma fala de Pancho a Cisco Kid[14] sobre a necessidade de partir antes que a música termine. Decide, então, voltar à estação para que os dois – mãe e filho – sigam sem ele: "Você estava bem sem mim. Não devemos complicar a vida mais que o necessário." (CORAÇÃO SELVAGEM, 1990, 1: 55:21, tradução nossa). Afinal, Pace poderia esquecê-lo facilmente.

No trajeto, é interceptado por um grupo de rapazes, Sailor insulta-os, brigam. Quando ele cai, vê a Bruxa Boa. Ouve do ser mágico que Lula o ama. Ele rebate,

[14] Referência aos personagens *cowboys* Cisco Kid e seu escudeiro Pancho. Nos anos de 1950 foi lançada na televisão a série *Cisco Kid*. Além disso, esse personagem foi explorado no cinema, em programas de rádio e em histórias em quadrinhos.

argumentando que não passava de um ladrão homicida e que nunca teve orientação paterna ou materna. A Bruxa aconselha-o para que não tenha medo do amor, e que se realmente possuía um coração selvagem, como argumentava, deveria lutar pelos seus sonhos e não desistir do amor. O evento encoraja-o a correr em busca de seu amor. Encontra Lula e seu filho em meio a um engarrafamento. Em pé sobre o capô do carro, estende seu braço em direção à sua amada.

A cena é finalizada com Sailor cantando *Love me tender*, música que ele cantaria apenas para sua esposa, como gesto de seu amor – "Love me tender, love me sweet / Never let me go / You have made my life complete / And I love you so"[15] – intertextualidade importante ao primeiro filme interpretado por Elvis Presley.

A Bruxa Boa intercede e aconselha Sailor sobre os rumos de sua vida. É ele que se esforça para superar o jogo amoroso de sedução que dominava até então – figura do jovem rebelde –, para desejar enveredar-se pelo "amor confluente", se usarmos a nomenclatura de Anthony Giddens (1993, p. 72-75), ou seja, abandona qualquer ideia de amor romântico, de um fabular "era uma vez", para dedicar-se à "pessoa especial" e seu relacionamento. Será Sailor o último a passar por uma transformação decorrente da viagem (interior) iniciada seis anos antes. Partilhar do imaginário de Oz conectou e possibilitou rearranjos afetivos muito diferentes de um idealizado – e irreal – "felizes para sempre".

Referências

BACHELARD, Gaston. *A água e os sonhos*: ensaio sobre a imaginação da matéria. Tradução Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

_____. *A Poética do Devaneio*. Tradução Antonio de Pádua Danesi. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BARRY, Ann Marie. *Visual intelligence*: perception, image, and manipulation in visual communication. New York: Suny Press, 1997.

BATAILLE, Georges. *El erotismo*. Barcelona: Fábula Tusquets Editores, 2010.

BAUM, Lyman Frank. *O mágico de Oz*. Tradução Sérgio Flaksman. Rio de Janeiro: Zahar, 2013. [Apresentação de Martin Gardner, prefácio de Gustavo H. B. Franco, notas de Juliana Romeiro, ilustrações de William Wallace Denslow].

[15] Disponível em: <http://www.vagalume.com.br/elvis-presley/love-me-tender.html>. Acesso em: 28 fev. 2016.

CARDOSO, Sergio. O olhar dos viajantes. In: NOVAES, Adauto (Org.). *O olhar*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002. p. 347-360.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Ailan. *Dicionário de símbolos*: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. 23. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2012.

CORAÇÃO Selvagem (*Wild at Heart*). Direção: David Lynch. Estados Unidos: Polygram Filmed Entertainment e Propaganda Films, 1990.

DURAND, Gilbert. *O imaginário*: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. 5. ed. Tradução Renée Eve Levié. Rio de Janeiro: DIFEL, 2011.

FUNCK, Susana Bornéo. Anjos e feras no espaço doméstico: decoração para meninas e meninos. In.: COSTA, Claudia de Lima; SCHMIDT, Simone Pereira (Orgs.). *Poéticas e políticas feministas*. Florianópolis: Mulheres, 2004, p. 157-163.

GIDDENS, Anthony. *A transformação da intimidade*: sexualidade, amor e erotismo nas sociedades modernas. Tradução Magda Lopes. São Paulo: Editora da UNESP, 1993.

LAKOFF, Robin. Linguagem e lugar da mulher. In.: OSTERMANN, Ana Cristina; FONTANA, Beatriz. *Linguagem, gênero e sexualidade*: clássicos traduzidos. Tradução Ana Cristina Ostermann e Beatriz Fontana. São Paulo: Parábola Editorial, 2010, p. 13-30.

MARKENDORF, Marcio. Road movie: a narrativa de viagem contemporânea. *Revista Estação Literária*, v. 10 A, Londrina p. 221-236, dezembro de 2012. Disponível em: <http://www.uel.br/pos/letras/EL/vagao/EL10A-Art16.pdf >. Acesso em: 15 fev. 2016.

ROSSET, Clément. *O real e seu duplo*: ensaio sobre a ilusão. 2. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2008.

SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. In.: VELHO, Otávio Guilherme (Org.). *O fenômeno urbano*. São Paulo: Zahar, 1979, p. 11-25.

Página intencionalmente deixada em branco.

Um conto de velhice na narrativa de *The Straight* Story

George Ayres Mousinho

A narrativa cinematográfica de David Lynch – especialmente em seus longas-metragens – geralmente se caracteriza por uma edição segmentada e uma cronologia dispersa, mas sua carreira nem sempre se fundamentou em tais estruturas. Enquanto filmes como *Mulholland Drive*, *Lost Highway*, ou o seu inaugural *Eraserhead*, dotados de tensão e drama sobre a vida e a morte, utilizam-se de uma estética de gênero aproximada do horror e da fantasia para criar uma aura onírica, produções como *Wild at Heart* seguem um estilo narrativo com um foco maior em *storytelling* (apesar de o filme também flertar com o grotesco). Assim também ocorre em *The Straight Story,* que com uma carga estilística mais pautada pela ficção biográfica, possui uma edição de cronologia linear e a distinta marca do *road movie*, aspecto que tem em comum com *Wild at Heart*. Os elementos ditos surreais do estilo cinemático de Lynch dão lugar a um conto de aventura, uma história de vida e de uma missão a ser consolidada. Tal discordância com seu estilo usual chamou atenção, e, de acordo com Antony Todd: "Para críticos *autoristas*, *The Straight Story* ainda é seu filme mais inesperado"[1] pois há um distanciamento da suposta identidade autoral. Porém, sua impressão para o resto do mundo crítico do cinema foi majoritariamente positiva, e até lhe rendeu uma nominação para a Palma de Ouro do Festival de Cannes de 1999.

Tão instigantes quanto o tom narrativo biográfico e a estrutura fílmica de *The Straight Story* são os diversos conflitos e interações retratadas sobre a vida de Alvin Straight (interpretado por Richard Fernsworth). Um idoso veterano da Segunda Guerra, ele descobre que seu irmão Lyle passou por um acidente vascular cerebral, e decide viajar sobre um cortador de grama através dos estados de Iowa e Wisconsin para visitá-lo após um longo hiato de comunicação. Sendo assim, este ensaio tem como objetivo lançar um olhar sobre *The Straight Story* e seus aspectos estéticos para investigar como o filme retrata a velhice, partindo da narrativa cinemática como acompanhante da perspectiva de Alvin Straight sobre os indivíduos e comunidades com as quais interage. Aspectos de cinematografia/fotografia, edição,

[1] "For auteurist critics, *The Straight Story* remains his most unanticipated film," segundo Antony Todd em *Authorship and the Films of David Lynch* (2012, p 124, tradução do autor).

mise-en-scène, trilha sonora – e edição de som em si –, *performance* e iluminação serão utilizados como ferramentas de análise para estudar a construção temática do filme acerca da velhice na trajetória do protagonista. Vale ressaltar aqui que o termo *velhice* empregado por este ensaio não terá o objetivo pretensioso de definir supostos aspectos inerentes à terceira idade, mas sim buscar indícios narrativos no retrato fictício da velhice de Alvin e Lyle, e sua tentativa urgente de reconciliação em vista de uma possível aproximação da morte e o subsequente desligamento fraternal.

O aspecto dramático ajuda a formar o estilo do filme. A trilha sonora original, composta por Angelo Badalamenti – que também compôs para *Mulholland Drive*, *Blue Velvet*, *Lost Highway* e a série *Twin Peaks* –, intensifica o efeito. Tendo sido produzido pela Walt Disney Pictures, o tom de conto heroico e melodramático recorrente em filmes da companhia pontua o enredo. Quanto à música, Badalamenti se utiliza de bases de violão, piano, sintetizador, e reforça sempre o uso do estilo *fiddle* de violino que, em conjunto com a harmonia dos outros instrumentos, constroem toda a dimensão musical do filme. A propósito, durante muitos momentos, tal *fiddle* de violino e as bases de violão e piano ajudam a posicionar a trilha musical na geografia da diegese: as regiões rurais e tradicionalistas dos Estados Unidos. A história de Alvin é repleta de imagens que indicam sua vida simplória, desde sua rotina rural com sua filha Rose (interpretada por Sissy Spacek), seus costumes antiquados, até o seu uso de um pequeno trator de cortar gramas como veículo de sua viagem; uma verdadeira jornada pelo asfalto do norte dos Estados Unidos por um caminho que, em outros cantos do mundo, seria o equivalente a extensões de países. Porém, mesmo para um velho veterano de guerra, sua pequena cidade – Laurens, Iowa – é o solo que mais lhe é familiar, visto que o mundo da Segunda Guerra existe para ele fora da esfera da vida pacata e corriqueira. Um mundo que geralmente é fonte de sofrimento e arrependimento, e a reminiscência da violência na memória de Alvin exibe uma complexidade distante da simplicidade de sua vida em Laurens, onde o bar, sua filha, seus conhecidos e seu devotado gosto por álcool e tabaco formam o seu universo. Tal complexidade da guerra é finalmente revisitada em profundidade quando na estrada, um território longe de casa, que ele desbrava tal qual desbrava as lembranças sangrentas.

O formato dramático do filme também é sinalizado pela continuidade gráfica e o enquadramento das cenas. A iluminação e a paleta de cores se tornam mais

quentes e claras quando Alvin se engaja em sua jornada e se imiscui com a paisagem, ou em momentos que retratam sua vida com os membros de sua sociedade, onde geralmente há um tom de empatia. Momentos de dor ou aflição trazem cores mais frias, quadros mais centralizados e baixa iluminação. Nas ocasiões em que as paletas mais quentes e claras prevalecem, a câmera também se movimenta com mais frequência, executando planos aéreos – como na primeira sequência do filme, onde o plano geral situa o espectador espacialmente no contexto do interior de Iowa – ou usando movimentação em *dolly* para percorrer uma área menos abrangente. Cenas mais soturnas estacionam a câmera, geralmente seguidas da supracitada centralização nos atores, exibindo planos médios e vários *close-ups*. Ademais, o uso extensivo de *close-up* é em si uma afirmação melodramática no filme, e como o autor Justus Nieland supõe, uma técnica apropriada para o estudo profundo de emoções de uma personagem através da *performance* facial do(a) ator/atriz (2012, p. 21), e complementam uma sentimentalidade já bastante acentuada pelos dilemas de seus personagens. Na Figura 1, o plano aéreo é repleto de tons alaranjados e amarelados, indicados previamente pela plantação de milho ao fundo. Nas figuras 2 e 3, o plano-sequência em que a grua mostra a casa de Rose e Alvin em aproximação para estabelecer a noção espacial de sua vizinhança. A vida íntima de Alvin ganha cores mais azuladas e iluminação baixa.

Figuras 1, 2 e 3 – Sequência inicial de *The Straight Story*

Os planos mais abertos também indicam o tom épico do filme. Esta é uma jornada árdua para um homem que tem sua vida complicada por problemas de saúde. Agindo praticamente como o cavaleiro solitário em busca de redenção, Straight é enquadrado durante algumas ocasiões em aspecto de pequenez dentro dos vastos campos de milho na perspectiva larga da fotografia. A edição auxilia tal abordagem narrativa: a linearidade de seu enredo é algo incomum na obra de Lynch, que costuma optar por uma edição fragmentada e, como dito acima, quase onírica em sua progressão vertiginosa de cortes (vide *Eraserhead*). Em *The Straight Story*, Lynch utiliza-se de uma edição linear em sua passagem temporal; edição esta que, em conjunto com a trilha sonora – que segue reiterando o tom solene e rural da

tarefa de Alvin através do *fiddling* de violino da faixa principal, *Alvin's Theme* – auxilia na simbolização da progressão narrativa como o caminho rumo a um possível último encontro de Alvin antes da morte; seja dele, seja de seu irmão. Nas figuras 4 e 5, mais uma vez, faz-se uso de baixa iluminação e cores frias para despertar um ar mais lúgubre. Os dois planos retratam o momento em que Alvin aguarda a notícia de que algo ruim havia acontecido com seu irmão, com um *close-up* médio em meio a muitas sombras e um plano POV (ponto de vista) da janela e a chuva no foco do ambiente externo.

Figuras 4 e 5 – Baixa iluminação e cores frias

As sequências iniciais revelam, pouco a pouco, a vida de Alvin e sua vizinhança. Porém, Alvin não é incluído em nenhum dos planos que integram tal sequência, que mais serve para situar espacialmente o espectador do que desenvolver o enredo. Sua casa é exibida, sua filha Rose de saída para ir ao mercado, e a vizinha Dorothy a tomar sol no jardim. Um retrato luminoso e pacato de uma vizinhança qualquer. A ausência de Alvin, no entanto, exerce um certo peso dentro da própria diegese, pois seus amigos notam uma falta em sua visita habitual ao bar. Ao irem até a casa para verificar o que havia perturbado a rotina previsível de um homem aposentado e de poucas paixões, os conhecidos o encontram caído. A visita ao médico, obtusa e pouco produtiva por conta dos caprichos de Alvin diante das recomendações "modernas" demais da medicina, é o primeiro indício na ficção de que os impedimentos físicos de sua velhice terão considerável relevância no decorrer do filme. O pouco do convívio social que ele possuía se dissolve na fragilidade de seu corpo e a subsequente dificuldade de sequer manter-se em pé.

A notícia de que Lyle passou pelo derrame cerebral não precisa de confirmação para que Alvin perceba a gravidade da situação. Sentados no sofá enquanto assistem à chuva, ele e Rose têm uma conversa casual, que é interrompida pelo chamado do telefone. Rose sai de cena, e Alvin é mantido no quadro (Figura 4), ainda contente com a calmaria da chuva. O som diegético da voz de Rose ecoa da cozinha, e a sua ausência no quadro perde relevância diante da mudança de expressão na *performance* de Farnsworth, que apaga o sorriso e franzindo a testa e

os lábios, mostra uma expressão de ansiedade melancólica. O som contínuo e atonal do sintetizador se sobrepõe ao barulho da chuva e recebe prioridade sonora. Alvin reconhece que a idade havia chegado para ele e seu irmão, e apesar de não saber do que a ligação se tratava, ele sabe que ali existe uma ansiedade constante da fragilidade e da morte. Tal lembrança de que a morte está próxima – intensificada pelas memórias da guerra, onde a morte se apresentava a todo momento – orienta outras cenas em que o medo e a ansiedade são expressados por Alvin. A percepção de que ele pode estar sozinho, e de que seu irmão pode *morrer* sozinho, faz com que o antigo laço fraternal seja revisto.

Straight decide fazer a viagem para reencontrar Lyle, e todo o processo que precede a partida é dotado de uma das qualidades mais expostas do personagem: sua teimosia. O roteiro (escrito por John Roach e Mary Sweeney) é sempre curto e objetivo, pois até mesmo Alvin geralmente aparenta estar indisposto demais para dialogar. Ele afirma diversas vezes que deseja fazer a viagem do seu modo, sozinho; que *precisa* fazer do seu modo. É uma busca consigo mesmo, uma ocasião introspectiva em que o deslocamento não será o único ou o maior problema, e sim os dilemas do passado, que precisam ser resolvidos na estrada e antes de um momento derradeiro. Sendo um homem teimoso, Alvin se recusa a verificar seu problema de saúde; levado contra sua vontade por Rose, ele para do outro lado da rua, relutante. Ao ser indagado e aconselhado pelo médico, ele é mais uma vez curto em suas palavras, e rejeita todas as receitas de exames e medicação propostas. Porém, sua teimosia não interfere apenas no ato profundo de tomar a decisão de partir, mas também em eventos mais triviais. Numa loja local de ferramentas, Alvin é mostrado acompanhado por Rose, e um plano conjunto inclui mais quatro homens idosos no recinto (Figura 6). Ele nota um *grabber* (em português, um pegador de objetos, comumente utilizado por idosos com problemas ósseos) por trás do balcão e tenta persuadir o dono do estabelecimento pela compra do instrumento. Sua teimosia se sobrepõe à do proprietário, que diz precisar de dois deles, enquanto os outros idosos presentes meneiam as cabeças em desacordo com a iniciativa de Alvin de seguir a viagem, também absortos em suas teimosias. Na disputa de vontades dentro daquela comunidade de semelhantes (outros idosos), Alvin sai ganhando e consolida o seu plano.

Figuras 6, 7 e 8 – Alvin compra suprimentos, despede-se de seus companheiros, e entrega-se à estrada

A despedida do protagonista acontece através das expressões de descrença e preocupação nos rostos dos atores que representam os outros cidadãos. A tarefa de Alvin parece impossível de ser realizada, e aparentemente o espanto geral provém do veículo utilizado para a viagem. Entretanto, fosse Alvin mais jovem, não teriam a comoção e apreensão sido substituídas por mera chacota pela ideia malfadada? O plano conjunto que apresenta os outros idosos assustados com a partida posiciona o quadro como um retrato da cidade centralizado na figura de Alvin em seu cortador de grama (Figura 7). Posteriormente, na mesma sequência, o quadro inverte em 180 graus através de um plano geral da estrada (Figura 8), rodeada pelas douradas plantações de milho, uma vista comum durante o filme, enquanto desta vez, a linha da estrada é centralizada – pois as vicissitudes da estrada agora se sobreporão à prévia vontade e teimosia de Straight e a localidade tomará mais autonomia dentro do enquadramento da narrativa. A partida faz com que Alvin tenha de se abrir para o mundo novamente.

Rose permanece em Lauren, aflita, mas conformada com a partida do pai, convencida de que não conseguiria dissuadi-lo. Aliás, todo o retrato de Rose se dá dessa forma: uma personagem representada como tendo dificuldades de fala, que também não possui muitos conhecidos e nunca consegue convencer o pai a viver uma vida mais segura, especialmente em uma tarefa que ele sente *necessidade* de cumprir. Rose é uma personagem que convincentemente se perde na progressão do filme, visto que antes estruturava sua rotina ao redor das necessidades do pai fragilizado, e depois não possui mais tal papel no enredo. Os dedilhados melancólicos da faixa que recebe seu nome – "Rose's Theme" – indicam o constante estado de angústia pelo qual passa, apesar de ocasiões de descontração, que também podem ser vistas como uma ação com objetivo de acalorar o pai, sempre mostrado como silencioso e reflexivo.

Na representação de Alvin na estrada, há elementos interativos da diegese importantes de se levantar para entender a construção da velhice e o sentimento missionário da trajetória do personagem: sua relação com outras pessoas e com a

máquina *sobre a qual* transita. Esta última, importante para se compreender toda a construção e continuação gráfica de *road movie* da obra, reitera o estado de solidão de Straight em sua busca. Solene em seu recorrente olhar distante, Fernsworth interpreta uma *persona* mais satisfeita e que expressa mais sorrisos durante a viagem do que antes. Porém, a máquina não é apenas o seu transporte, mas também sua moradia. E mais, um companheiro: o modelo do trator, um John Deere 110 Lawn Tractor, é reconhecido por outros personagens encontrados no caminho como um simples John Deere. Nieland propõe que a mimese no retrato de uma vida comum na obra de Lynch é normalmente dirigida pelo inexplicável e o inesperado, e que em *The Straight Story*, isso se traduz em "uma versão da natureza e cultura humanas como montagens produtivas, locais de atividade e transformação implacáveis que são ainda mais dinamizadas pela contaminação da natureza orgânica pelo inorgânico" [2] (2012, p. 7). Há uma sugestão de personificação daquela máquina, escolhida para ser o único acompanhante de Alvin no caminho, e a ligação entre o orgânico e o inorgânico passa pela imagem e som – o ruído de máquinas em alternância com o sibilar do vento nas plantações, ou o próprio barulho da chuva ouvido de dentro de casa. Os dois – Straight e seu cortador de gramas – se integram por muitos dos planos do filme em planos gerais, em planos *plongée*, ou nos mais frequentes planos médios; sempre em alternância na edição com planos gerais da paisagem rural ou urbana, para reforçar a pequenez já mencionada do velho e seu reles cortador de grama em meio à imensidão panorâmica. Na verdade, a relação entre Alvin e aquele mundo rural já é indicada anteriormente: em uma conversa noturna com Rose, eles escutam o barulho de um elevador de grãos à distância (um som um tanto suprimido na mixagem, mas presente em seu eco). A filha nota que é temporada de colheita, e a simples menção do fato, aliada às imagens anteriores dos campos amarelados e representada logo após Alvin ter decidido fazer a viagem, sugere que o tempo de "colher" resoluções e conciliações pode ter chegado. A integração dele e de seu John Deere na paisagem campestre é uma sucessão narrativa disso. As figuras 9, 10 e 11 demonstram os vários tipos de enquadramento da fotografia de *The Straight Story* ao retratar Alvin e o John Deere. Da esquerda para a direita, um plano médio (frequente no filme), plano *plongée*, e o plano conjunto que consagrou o cartaz comercial do filme.

---

[2] "[...] a version of human nature and human culture as productive assemblages, sites of relentless activity and transformation made even more dynamic by organic nature's original contamination by the inorganic" (tradução do autor).

Figuras 9, 10 e 11 – Enquadramentos da fotografia de *The Straight Story*

A relação com as pessoas, por outro lado, reflete a natureza retrospectiva da viagem do protagonista e as coisas em comum que ele possui com aqueles indivíduos.

Existe um senso crescente de comunhão criada entre Alvin e aqueles que ele encontra durante a viagem, que aparecem em diferentes contextos e diferentes idades, o que traz reações distintas da parte do velho e memórias também distintas de sua vida mais jovem. O primeiro encontro com uma jovem que fugiu de casa por descobrir estar grávida o faz refletir sobre sua filha Rose e suas qualidades, bem como o faz compartilhar um episódio traumático de incêndio após o qual Rose perdeu a guarda sobre seus filhos. A memória é dolorosa e triste, no fim servindo como "sermão" para que a jovem valorize sua maternidade e o amor de sua família. O segundo encontro notório se dá com um grupo de jovens ciclistas que ultrapassam seu pequeno trator, uma cena que pode ilustrar algumas alusões, dentre elas: a passagem das gerações; o aceleramento do viver dos mais jovens contra a parcimônia e fragilidade dos mais velhos; o ponto de desvantagem corporal[3] em que as contingências de seu transporte o colocam em comparação com a energia da jovialidade; dentre outros significados derivados. Posteriormente, ele cruza caminho com uma mulher de meia-idade que atropela um cervo na estrada, alegando desesperadamente que aquele era o décimo-quarto que tinha atropelado naquele local, pelo qual sempre precisava passar a trabalho. Alvin acaba por levar o animal morto para servir como comida à noite. Consequentemente, há uma distinção entre o modo como os dois encaram o evento abrupto: se, para um, a rotina de pressa sempre leva ao mesmo desastre e prejuízo, para o outro houve um benefício inesperado.

Planos diversos retratam interações iniciais de Alvin com os vários indivíduos que ele encontra. A iluminação possui um papel relevante em tais cenas: iluminação

[3] Vale ressaltar que o motivo pelo qual Alvin não pode dirigir um carro convencional foi sua visão já desgastada.

escura na Figura 12, por se tratar da memória de um conflito familiar; mais reluzente na Figura 13, trata-se de uma reflexão sobre a juventude; e mediana/nublada na Figura 14, em que há uma interação crua e desinteressada, uma morte vista de forma casual e apática (e a única de tais cenas na qual Alvin praticamente não interage verbalmente); e a Figura 15 mostra o último encontro relevante com outro veterano de guerra.

Figuras 12, 13, 14 e 15 – Planos diversos com exemplos de iluminação

Outras interações se sucedem, mas nenhuma delas encaminha a narrativa mais próxima de sua resolução do que a ocasião na qual Alvin perde o controle do trator ladeira abaixo ao chegar a uma pequena cidade. Um grupo maior de pessoas vem ao seu socorro após ele escapar do possível acidente, e oferecem abrigo e comida, bem como uma carona até seu destino final, que ele recusa em sua nova demonstração de teimosia. Mas, ao conhecer um velho veterano que habita a cidade, ele se pacifica e permite um diálogo mais franco. As memórias da guerra são trazidas à tona, e sua reconciliação parece agora caminhar rumo a um fim. A revelação de que ele teria matado um companheiro de guerra acidentalmente se assoma ao temor que o levou a tentar reencontrar Lyle. O sentimento de culpa do passado encontra um ouvido com o qual dividir experiências similares, algo que é traduzido na proximidade gráfica das duas figuras dos velhos em um plano médio (Figura 15). O efeito que pode ser percebido na construção do personagem é de que ele progressivamente rompe com seus impulsos de teimosia, e passa a ver mais de si nas outras pessoas, o que o filme ilustra de maneira gradual na projeção das faixas etárias. A jovem que chega a um conflito crítico com sua família; os jovens adultos que aproveitam sua vitalidade e acabam aprendendo com a experiência do velho; a orgulhosa e irascível figura de meia-idade que braveja contra a falta de sorte em sua rotina corrida. Por fim, conhece o velho que lhe parece um companheiro em um

momento de ansiedade que consolida a reflexão sobre sua memória mais obscura, logo antes do reencontro com Lyle.

The Straight Story possui, portanto, diversas qualidades narrativas – muitas delas imbuídas em seus aspectos estruturais – que lançam luz sobre o tema da velhice e a ideia da aceitação da morte e resolução de velhos conflitos e dilemas. O caráter biográfico deste filme singular na carreira de Lynch não elimina as articulações fictícias, pertinentes para a compreensão de que o mundo retratado não é inteiramente de Alvin Straight, mas também da história recontada, da diegese que carrega reflexões, e das particularidades da produção midiática da obra. O enredo e a estrutura técnica de *The Straight Story* caminham diretamente até o tão esperado encontro com Lyle Straight, mas tal encontro se resume a apenas cerca de três minutos na duração do filme. O diálogo, antes conciso, torna-se ainda mais curto, resumindo-se a uma expressão de cansaço nos rostos dos dois irmãos, e uma pergunta emocionada de Lyle sobre Alvin ter viajado toda aquela distância no pequeno veículo. Dessa forma, Lynch apresenta uma edição que privilegia a transitoriedade – recorrente em *road movies* –, que é pertinente no entendimento de seu retrato da idade avançada e seus obstáculos e experiências. Consequentemente, as várias dinâmicas cinematográficas que o diretor aplica no filme indicam que a escolha pelo retrato da viagem como o centro ao redor do qual todos os outros acontecimentos e indivíduos orbitam e se modificam privilegia a narrativa estilisticamente.

Referências

NIELAND, Justus. *David Lynch*. Chicago: University of Illinois Press, 2012.

THE STRAIGHT Story. Direção: David Lynch. USA, 1999.

TODD, Antony. *Authorship in the Films of David Lynch*. Londres: I. B. Tauris, 2012.

Lost Highway

Maria Carolina Müller

Sou desequilibrado. Sou confuso. Sou louco. Sou instável. Estas são algumas possíveis traduções do título da música *I'm Deranged* (1995) entoada por David Bowie e escolhida para "abrir as cortinas" de *Lost Highway*. Poderia ser um prenúncio do que está por vir? Em se tratando do diretor David Lynch, a probabilidade de presenciar uma narrativa fora do padrão hollywoodiano é grande, praticamente certeira.

A obra de Lynch tem um forte envolvimento com a estética *noir* (SHEEN; DAVISON, 2004, p. 3) e *Lost Highway* não foge à regra. Apesar de o filme apresentar um nítido tom *noir-esco*, ele não se encaixa em um único gênero cinematográfico. Segundo o próprio diretor, este é um "filme de horror *noir* do século 21". Filmado no final da década de 1990, o roteiro de *Lost Highway,* escrito por Lynch e Barry Gifford, é composto de dois segmentos nítidos intercalados pelo confronto entre o real e o fantástico.

Fred Madison (Bill Pullman), o personagem principal da trama, é um saxofonista casado com Renee Madison (Patricia Arquette), uma morena quase sósia de Bettie Page.[1] Numa bela tarde, Fred recebe uma mensagem obscura pelo interfone de sua casa: "Dick Laurent está morto". Ele vai até a janela e tenta descobrir, sem sucesso, o rosto por detrás daquela voz. O suspense que irá permear toda a trama de *Lost Highway* está apenas tomando forma.

A chegada de duas fitas de videocassete através de um remetente anônimo fortalece o clima de mistério. A primeira contém uma filmagem do exterior da casa dos Madison, a segunda mostra o interior da casa e a cama do casal enquanto dormiam.

Entre a entrega da primeira e da segunda fita VHS, há uma a cena em que Fred tenta consumar o ato sexual com sua esposa, mas acaba frustrado por não conseguir. A lacuna do orgasmo imaginado é preenchida por tapinhas nas costas que recebe da esposa, como um sinal de "tudo bem, isso acontece" – em *close-up*.

Em seguida, ele revela um sonho que teve com Renee, no qual o corpo é dela, porém o rosto é de uma pessoa desconhecida.

---

[1] Bettie Page: modelo famosa na década de 1950 pelo estilo *pin-up*.

Um outro momento marcante acontece durante uma festa na residência de Andy (Michael Masee), um amigo de Renee. Fred vai até o bar, quando um homem se aproxima – neste instante o som da festa ao redor cessa fazendo o espectador sentir a tensão gerada pelo diálogo. O homem pergunta: "Nós já nos encontramos antes, não é mesmo?" Porém, Fred não recorda de nenhum encontro prévio entre eles. O Homem Misterioso (Robert Blake) afirma que os dois já haviam se encontrado antes na casa do saxofonista e que, na verdade, ele está no local naquele exato minuto, uma condição inviável segundo as leis da Física, mas não segundo as leis do universo lynchiano. O Homem Misterioso então tira um celular do bolso e demanda: "Me ligue". Fred obedece desconfiado e constata a veracidade do que parecia impossível. O Homem Misterioso é o rosto desconhecido que havia penetrado em seu sonho. Perturbado, pega Renee pela mão e deixa a festa.

A aparência do Homem Misterioso remete, e muito, à imagem do Drácula interpretado por Bela Lugosi. Uma outra indicação clara, além de sua aparência física, do possível vínculo com vampiros, acontece em uma de suas falas:

> FRED (irritado)
>
> Como você entrou na minha casa?
>
> HOMEM MISTERIOSO
>
> Você me convidou.
>
> Não faz parte dos meus hábitos entrar em lugares onde não sou bem-vindo.

De acordo com a mitologia e tradição literária, vampiros não podem ter acesso a um ambiente onde não foram requisitados, isto é, eles necessitam de convite para estabelecer a relação anfitrião-hóspede, ou melhor ainda, anfitrião-hospedeiro. Com o aval dado, os vampiros conquistam o direito de ir e vir ao seu bel-prazer. Com o alicerce da fala do Homem Misterioso, podemos trazer à superfície um dos arquétipos[2] concebidos por Carl Jung dentro da perspectiva da psicologia analítica: o arquétipo da Sombra.

> Defrontamo-nos muitas vezes com situações que exigem decisões e reações imediatas [...]. Nestas circunstâncias, a mente consciente (ego) fica atordoada pelo súbito impacto da situação, o que dá à mente inconsciente (sombra) oportunidade para lidar com ela à própria maneira. Se lhe for permitido individualizar-se, as reações

[2] Arquétipo: termos que designam "antigos padrões de personalidade que são uma herança compartilhada por toda a raça humana." (VOGLER, 2006, p.48).

> da sombra às ameaças e aos perigos poderão ser muito eficazes. Mas se a sombra for reprimida e permanecer indiferenciada, o eclodir da natureza instintiva do homem poderá sobrepujar o ego e levar o indivíduo a mergulhar no desamparo. (HALL; NORDBLY, 2005, p.42-43).

Christopher Vogler (1998) sugere uma série de arquétipos com funções dramáticas e psicológicas dentro da narrativa que são inspirados na concepção de Jung. Dentre eles se encontra também o arquétipo da Sombra, que pode conter "todos os segredos obscuros que não queremos admitir [...]. As características a que renunciamos, ou que tentamos arrancar, ainda sobrevivem e agem no mundo das Sombras do inconsciente." (p. 83). Esta Sombra pode adquirir diferentes formas, e baseado nisso é possível afirmar que a figura do vampiro é uma manifestação cultural coletiva do arquétipo da Sombra e que reprimir esta Sombra acarretará em um processo que a tornará ainda mais presente e devastadora.

Já em casa, Fred verifica se está tudo em ordem e o casal se prepara para dormir. Na manhã seguinte, uma terceira fita de vídeo é entregue por um remetente anônimo. Ao assistir, Fred se depara com a imagem de Renee morta no chão e ele ao lado do corpo mutilado coberto de sangue.

A metamorfose

Fique sentado, assassino!, diz o inspetor de polícia aplicando um soco no personagem de Fred Madison após sua prisão. De forma figurativa, esse soco desferido alcança também o espectador que, além de testemunha, se torna cúmplice do crime. A partir desse ponto, temos o que seria o segundo segmento de *Lost Highway*.

Fred Madison é sentenciado à pena de morte e colocado na solitária para aguardar sua execução. Em uma checagem rotineira, um dos guardas nota que algo está errado: na cela que deveria estar sendo ocupada por Fred Madison, se encontra agora o jovem Pete Dayton.

Dayton é um jovem mecânico em liberdade condicional por ter roubado um carro. A primeira chance na qual podemos observá-lo com mais detalhes, é na cena onde Pete aparece pensativo, deitado em uma espreguiçadeira no meio do jardim com a versão instrumental de *Insensatez (How Insensitive,* em inglês*)* executada por Antônio Carlos Jobim tocando ao fundo. Novamente percebe-se uma escolha

musical de título um tanto quanto sugestivo, apontando uma estreita ligação com a narrativa do filme.

Depois do estranho acontecimento na prisão, aparentemente sem explicação, Pete volta a sua rotina de trabalho na oficina mecânica onde trabalha. Dois policiais à paisana, acompanham seu dia-a-dia e identificam um dos clientes da oficina como sendo Dick Laurent (Robert Loggia), chamado por Pete de Mr. Eddy.

Dick Laurent/Mr. Eddy, leva seu carro à oficina, um Cadillac conversível, e vai acompanhado de Alice Wakefield (Patricia Arquette), uma mulher idêntica a Renee Madison, exceto pela cor de seu cabelo, agora loiro platinado. Inevitável não recordar do filme *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958), no qual Kim Novak interpretou dois papéis: a loira Madeleine Elster e a morena Judy Barton.

Pete não resiste à investida da *femme fatale* para um jantar e não demora muito para começarem um romance e se encontrarem às escondidas em motéis pela cidade. Dick Laurent/Mr.Eddy começa a desconfiar que Alice está saindo com outro homem.

Nessa fase de *Lost Highway*, certamente o espectador se deu conta do mecanismo dupla-face dos personagens, do caráter dúbio da trama e da narrativa não clássica mencionada no início deste texto.

Sobre esta narrativa, Barry Gifford (1997) sustenta que o intuito tanto dele quanto de David Lynch desde o começo, era fugir da linearidade. Para ilustrar, ele cita o conceito da fita de Möbius (Figura 1): um objeto bidimensional de superfície única que une o interior e exterior. No campo da matemática, a fita tem a propriedade de não ser orientável, fato este que diz muito sobre o filme.

Figura 1 – Fita de Möbius

Acreditando na possibilidade de Dick Laurent/Mr.Eddy ter conhecimento do romance, Alice convence Pete a fugir. Com o propósito de conseguir dinheiro suficiente para a fuga, ela planeja roubar um antigo conhecido.

Eis aqui um claro exemplo da narrativa Möbius de *Lost Highway*: no primeiro segmento do filme após a festa, Fred, enciumado, questiona Renee sobre a natureza da amizade com Andy e ela responde dizendo que ficaram amigos depois de ele ter lhe indicado para um emprego, sem fornecer mais detalhes sobre o assunto. No segundo segmento, durante o plano de fuga, Alice diz conhecer um homem com muito dinheiro, que paga garotas para saírem com ele e que seria fácil roubá-lo. Pete, assim como Fred, parece enciumado e pede explicações do envolvimento dela com este homem. Durante a revelação, são dadas informações suficientes para o espectador se certificar que o sujeito em questão é ninguém menos que Andy.

Assim como a aparência física, a fala de Alice para Pete no quarto de motel se funde com a de Renee para Fred no carro em movimento, similares a um eco de uma mesma pessoa em universos paralelos.

Pouco antes do roubo se concretizar Pete recebe a ligação de Dick Laurent/Mr.Eddy pedindo que fale com um amigo seu. Ele passa o telefone para o Homem Misterioso: "Nós já nos encontramos antes, não é mesmo?"

O reaparecimento do arquétipo da Sombra funciona como um aviso antecedendo uma mudança radical no curso da narrativa.

> O lado sombrio das personagens torna-se, ironicamente, através deste jogo de penumbras, o seu lado mais exposto e, paradoxalmente, transparente. Alguns arquétipos que neste género [noir] podemos encontrar são o herói (ou, melhor dito, o anti-herói, indeciso entre o bem e o mal), atormentado por uma culpa devoradora, em busca de redenção, mas enredado numa qualquer trama que só agudiza o seu cinismo, a sua solidão, o seu desencanto e, nas mais das vezes, a sua perdição[...] Como responsável principal dessa trama encontramos a *femme fatale*, sensual e impecavelmente vestida, tão bela quanto perigosa, tão sedutora quanto letal, tão impulsiva quanto calculista, capaz de entretecer o destino do protagonista num vórtice de paixão, traição e manipulação constante que só a morte pode parar. (NOGUEIRA, 2010, p. 33).

Andy acaba morrendo no decurso do roubo e o casal segue o plano, levando na fuga joias, dinheiro e o carro, um Ford Mustang vermelho.

Faço uma pausa para ressaltar a presença de elementos que constroem um forte elo entre este *noir* de horror contemporâneo com o gênero *road movie*.

O filme inicia com uma estrada em movimento, o que automaticamente demonstra deslocamento. Esta estrada é usada para a fuga de uma realidade da qual se quer deixar para trás, em busca de um novo caminho, um diferente trajeto.

Contudo, em *Lost Highway,* mais do que uma jornada exterior, este caminho é uma jornada no interior da mente, onde não existe partida e chegada, mas uma travessia limítrofe entre sanidade e loucura.

Na estrada, Alice diz a Pete que eles devem seguir rumo ao deserto para entregar as mercadorias do roubo a um receptador que irá ajudá-los. Chegando ao local, eles constatam que o suposto homem se ausentou e Alice propõe esperar. Nesse meio tempo, eles fazem amor na areia. Ao término do ato, ela exclama no ouvido de Pete: "você nunca me terá" para, então, desaparecer no meio do deserto. Pete também desaparece, como num passe de mágica, como se tivesse se dissipado no ar e em seu lugar temos, mais uma vez, Fred Madison. Assim que Fred volta, o Homem Misterioso ressurge em cena.

> FRED
>
> Onde está Alice?
>
> HOMEM MISTERIOSO
>
> Alice? O nome dela é Renee.
>
> Se ela disse que o nome dela era Alice, mentiu.
>
> Ele alcança uma filmadora e começa a gravar Fred.
>
> HOMEM MISTERIOSO
>
> E o seu nome?
>
> Me diga a droga do seu nome!

Fred dá a partida no Ford Mustang vermelho e foge pela estrada que, em um momento de pressão, desempenha o papel de válvula de escape. Ele chega ao que aparenta ser seu destino: Lost Highway Hotel. No quarto 26, Dick Laurent/Mr. Eddy faz sexo com Renee, que retorna à trama.

Fred aguarda Renee deixar o hotel, pega uma arma e ordena Laurent a entrar no porta-malas do próprio carro. Através da cortina, eles são observados pelo Homem Misterioso.

No encaminhamento para o final do filme, percebe-se cada vez mais que o Homem Misterioso pode vir a ser uma representação da mente de Fred.

Uma das explicações para tal condição estaria em um distúrbio chamado de transtorno dissociativo de identidade, enfermidade na qual duas ou mais personalidades estão presentes em uma única pessoa e atuam de forma alternada. No filme de Lynch, Pete Dayton é a personalidade secundária de Fred Madison. Essas personalidades se contrastam no decorrer da narrativa: enquanto Fred parece sofrer de impotência sexual, Pete é insaciável sexualmente parecendo satisfazer todas as mulheres com as quais se deita; Fred se encontra em uma crise de meia-idade, enquanto Pete está no auge da forma física e energia sexual.

A experiência de sofrer um trauma é uma das razões para que esta alteração dissolvente seja deflagrada. O trauma de Fred Madison foi ter assassinado Renee.

Ao abrir o porta-malas do carro, Dick Laurent e Fred entram em uma briga corporal e o primeiro recebe uma facada no pescoço. O objeto é fornecido pela mão do Homem Misterioso que entra em cena sem pudor. No chão, Laurent recebe mais dois tiros e morre.

Na cena final, um carro estaciona na frente da casa de Fred e Renee. É o carro de Laurent, dirigido por Fred. Ele sai do veículo, vai até a porta, toca o interfone e diz: "Dick Laurent está morto."

É o eterno retorno.

Lost Highway parece dar voltas em si mesmo, em uma montanha-russa de idas e vindas, uma colagem de extremidades, assim como a fita de Möbius. Somos colocados em uma estrada estéril, sem placas de sinalização, bem no meio de um ambiente selvagem.

Tentar explicar a intenção de um autor somente exclui interpretações individuais e limita o enredo a uma só resposta. David Lynch abre um leque de opções e a finalidade aqui não é fechá-lo, mas sim tornar mais prazerosa a digestão visual de suas nuances.

Referências

GIFFORD, Barry. Entrevista a Film Threat, 1997. Disponível em: <http://www.lynchnet.com/lh/quotes.html>. Acesso em: 24 nov. 2015.

HALL, Calvin S.; NORDBLY Vernon J. *Introdução à Psicologia Junguiana*. Tradução Heloysa de Lima Dantas. São Paulo: Cultrix, 2005.

LOST Highway. Direção: David Lynch. USA, 1997.

NOGUEIRA, Luís. *Manuais de Cinema II* – Géneros Cinematográficos. Covilhã: LabCom Books, 2010.

SHEEN, Erica; DAVISON, Annette. *The Cinema of David Lynch*: American Dreams, Nightmare Visions. New York: Wallflower Press, 2004.

VOGLER, Christopher. *A Jornada do Escritor*. Tradução Ana Maria Machado. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira S.A, 2006.

Mulholland Drive: David Lynch e uma cidade dos sonhos

Marcio Markendorf

1. Betty 1

Estrelas, Hollywood, sonhos. O conjunto formado por esses três elementos desejantes foi responsável por instigar a mudança de Elizabeth "Betty" Ann Short (ver Figura 1), uma aspirante de atriz, para a cidade de Los Angeles, Califórnia. A tentativa de realização da fantasia de fazer carreira na indústria cinematográfica rendeu-lhe não mais do que algumas pontas em filmes pequenos. Por meio de pequenos fractais biográficos, vê-se a imagem dela a caminhar pela Hollywood Boulevard vestida de preto, peculiaridade que teria lhe conferido o apelido de Dália Negra. Ao menos esta é a explicação ficcional e farsesca sugerida pelo romance de James Ellroy, *Dália Negra*, lançado em 1987, inspirado livremente na biografia de Elizabeth Short.

Os caminhos da fama para Betty, entretanto, não se abririam por força da consagração do seu talento dramatúrgico, mas pelo espraiamento de um fenômeno negativo, no qual a notoriedade pronuncia-se como o resultado de uma catástrofe: em 14 de janeiro de 1947, o corpo da jovem atriz foi encontrado mutilado e esquartejado em um terreno baldio do subúrbio de Los Angeles. O reconhecimento público de Betty, ironicamente, deu-se pela marginalidade – às margens da cidade, fora da lei, em situação de exclusão da vida. O caso tornou-se célebre não apenas por conta da irresolução do crime, mas também pela brutalidade do homicídio, registrado pelas lentes do fotógrafo jornalístico Felix Paegel, fato produtor de forte impacto na mídia impressa da época.

As mais diversas e inconsequentes teorias foram aventadas sobre o assassinato de Dália Negra, alcunha atribuída pelos jornais à pessoa de Elisabeth Short, de 22 anos, carente de uma persona artística no mundo das estrelas. Segundo algumas fontes, o cognome teria se consagrado em decorrência de fotografias da atriz divulgadas pela imprensa, nas quais a flor homônima enfeixa seus cabelos; para outras, o apelido seria uma referência ao filme *noir A Dália Azul* (The Blue Dahlia), roteirizado por Raymond Chandler, com direção de George Marshall, e que havia sido lançado em 1946, história que tem como centro de interesse o assassinato de uma mulher.

Dentre as hipóteses mais chocantes, destaca-se a suposta relação íntima mantida entre George Hodel – aquele que é considerado, hoje, o mais provável assassino de Elizabeth Short – e o fotógrafo experimental Man Ray, cuja série fotográfica *The Fantasies of Mr. Seabrook* (ver Figura 2), datada de 1930, teria servido de inspiração para o crime sádico de mutilação, tendo em vista as semelhanças do corpo assassinado com a sugestão ritual sádica da imagem fotográfica.[1] A conclusão sobre a identidade do perpetrador do crime foi do detetive Steve Hodel, filho de George Hodel, que, após uma profunda investigação sobre o irresoluto caso, lançou em 2003, nos Estados Unidos, o livro *The Black Dahlia Avenger: the true story*, no qual conclui, por meio de várias provas circunstanciais, ter sido seu pai o autor do assassinato.

Figura 1 – Elisabeth Ann Short

Figura 2 – The Fantasies of Mr. Seabrook, Man Ray, 1930

Em 2006, o crime recebe um revigoramento de interesse midiático, pois Brian de Palma dirigiu a adaptação do romance *Dália Negra*, de James Ellroy, com roteiro de Josh Friedman. Fazendo uso da atmosfera e dos dispositivos narrativos característicos do *film noir*, o diretor aposta na história de dois policiais cujas vidas, tanto no âmbito pessoal quanto profissional, são desestruturadas por força das investigações empreendidas no caso da atriz aspirante. Para a construção narrativa de Brian de Palma talvez fosse incontornável o fato de que Elisabeth Short seja

[1] A fotografia alegadamente associada ao caso Dália Negra é um dos itens de uma série de seis imagens sobre bondage sadomasoquista, projeto concebido por Man Ray, com a colaboração de William Seabrook, para funcionar ao modo de *tableaux vivants*. Seabrook foi um jornalista, aventureiro, ocultista e antropólogo amador, reconhecido por livros como "A ilha da magia", publicação de 1929 na qual explora o fetichismo vodu no Haiti. Seabrook, representante marginal da chamada "geração perdida" (lost generation), alegava ser um canibal recreativo e praticamente do sadomasoquismo. A série de fotos que leva seu nome teria sido inspirada em suas práticas privadas.

introduzida na história – não em vida, mas em morte, convém frisar – apenas após cerca de vinte e cinco minutos de filme. Tão somente como fantasmagoria, presença espectral ou ausência é que Betty poderia ser representada. Os outros momentos em que somos apresentados à atriz são como representação dentro da representação: o policial Dwight "Bucky" Bleichert assiste a gravações de testes de elenco feitas por Betty.

A história do misterioso assassinato teria seduzido tanto o cineasta David Lynch que, por alguns anos, o cultuado diretor independente teria sido detentor dos direitos de adaptação da obra de James Ellroy, antes que passasse às mãos de Brian de Palma. Verdade ou não, os fatos sobre o assunto parecem bastante desencontrados – mas é inegável a semelhança com a pergunta fundamental da série *Twin Peaks* (1990-1991) – quem matou Laura Palmer? – e as relações intertextuais mantidas entre Elizabeth "Betty" Short e a ficcional Betty Elms, de *Mulholland Drive* (2001), pois ambas são empurradas para Los Angeles em busca do sonho do estrelato.

2. Betty 2

O espectador percorre, ao longo dos minutos iniciais de *Crepúsculo dos Deuses* (Sunset Boulevard, Billy Wilder, 1950), um elemento espacial icônico de Hollywood – a Sunset Boulevard, cenário nevrálgico da trama, até deter-se em uma mansão decadente onde um corpo boia na piscina. A história do crime é contada em *flashback* pelo personagem morto.

Nesse *film noir* de Billy Wilder, a trama acompanha a história de um argumentista medíocre, Joseph C. Gillis, que, ao aceitar o encargo de revisar e formatar o roteiro escrito por uma decadente atriz do cinema mudo, Norma Desmond,[2] acaba por tornar-se amante dela. O sonho da veterana era retornar à glória dos primeiros anos do cinema, com uma versão cinematográfica da bíblica Salomé, produção com o intento de ser dirigida por Cecile B. DeMille, um dos cineastas mais bem-sucedidos do cinema norte-americano.

Frustrado por ser sustentado por uma mulher mais velha, uma condição que feria visceralmente os padrões patriarcais e viris da época, Gillis adota medidas desesperadas para fugir ao jugo financeiro e amoroso de Desmond e começa a

[2] O nome da personagem ecoa outros crimes: William **Desmond** Taylor, estrela do cinema mudo, assassinado em 1922, em caso insolúvel. O incidente foi ligado a uma popular atriz da época, Mabel **Normand**, produzindo grande escândalo na imprensa.

escrever um argumento a quatro mãos com uma aspirante a roteirista, alguém com quem quase travou um romance.

Betty Schaefer, a garota em questão, havia feito aulas de dicção, dramaturgia e dança. Não conseguiu enveredar-se para a carreira de atriz e, como o narrador-defunto do filme declara, ela era como todos os escritores ambiciosos que chegavam à Hollywood: esforçava-se bravamente para que seu nome aparecesse nos créditos de alguma produção. Betty, entretanto, conseguiu trabalhar de revisora de roteiros na Paramount. E Joe Gillis, em busca do mesmo sonho, só havia conseguido escrever argumentos para filmes B.

Não vendo possibilidade de vivenciar a nova paixão – Schaefer estava já comprometia com Artie –, tampouco de obter sucesso como escritor nos estúdios de Hollywood, decide abandonar a vida, sem amor e de humilhação, com a renomada atriz. Contudo, Norma Desmond, tomada por ciúmes ao vê-lo partir, dispara três tiros contra o amante – dois nas costas e um no estômago.

Ecos de *Crepúsculo dos Deuses* estão presentes no filme de David Lynch: a sequência dramática inicial acompanha uma limusine negra subindo a também famosa *Mulholland Drive*, cenário de um grave acidente automobilístico (Figura 3). Pouco tempo depois a única sobrevivente da colisão, em busca de abrigo, cruza pela Sunset Boulevard, encontrando refúgio na hospedagem de uma aspirante a atriz, a recém-chegada Betty Elms.

Figura 3 – Na abertura das produções de Wilder e de Lynch, os dois diretores optam por usar uma placa a fim de situar os cenários da trama

O tema de ambas as produções audiovisuais é Los Angeles como uma cidade dos sonhos, das aspirações de grandeza, de triunfos e tragédias ao redor da indústria de cinema – algo demonstrado na história de Elizabeth "Betty" Short e também em *Sunset Boulevard* e *Mulholland Drive*. Muito provavelmente seja com o intuito de destacar este aspecto é que a produção de David Lynch, no Brasil, tenha sido lançada com o título *Cidade dos Sonhos*.

3. Rita (Hayworth)

Quando indagada por Betty sobre seu nome, a jovem que sofre o acidente automobilístico na Mulholland Drive descobre que o esqueceu. Não sabendo nomear-se, ganha existência para Betty tomando de empréstimo o prenome de uma atriz: Rita Hayworth. A provisoriamente autonomeada Rita não tem um passado acessível em *Mulholland Drive*. "Rita" não recorda o verdadeiro substantivo próprio porque – segundo a dinâmica psíquica do esquecimento – há algum conteúdo escondido que não pode vir à tona naquele momento.

Reconhecida mundialmente por sua sensualidade, Rita Hayworth tornou-se uma lenda a partir do filme *Gilda* (Charles Vidor, 1946) no qual interpretou a *femme fatale* que dá título à obra. Entrelaçando drama, romance e *noir*, *Gilda* foca as tensões do reencontro de um homem, gerente de um casino clandestino em Buenos Aires, com seu grande amor do passado, agora casada com seu patrão e melhor amigo. Fricções entre o desejo e a traição, o amor e a punição, a vontade de amar e a vingança do amor. Componentes que estão igualmente presentes na dramaturgia de *Mulholland Drive*.

Logo, ao apropriar-se de um nome-símbolo do *star system*, a Rita de Lynch toma de empréstimo a premissa "nunca haverá uma mulher como Gilda" para tratar de temas de afeto semelhantes e em uma atmosfera igualmente *noir*. Vale frisar que a originalidade da produção lynchiana repousa no fato de – além dos diferentes intertextos e das múltiplas camadas de sentido – a narrativa privilegiar duas mulheres protagonistas e em condições contextuais que satisfariam plenamente o chamado "teste de Bechdel".

Rita-Gilda, como encarnação do amor não superado, empresta a David Lynch o vórtice para uma história onírica de crime passional. Efeito especular não sem razão: a garota sem memória, defronte de um espelho de mesa cuja imagem reflete o pôster do filme *Gilda* (Figura 4), não hesita em nomear-se provisoriamente – no ambiente do sonho, como se verá adiante – como Rita (Hayworth).

Figura 4 – À esquerda, cartaz do filme *Gilda*, à direita, cena do reflexo em *Mulholland Drive* com a personagem "Rita"

De outra sorte, pode-se dizer que a atmosfera *noir* aprofunda questões dispostas na narrativa onírica, com traços surrealistas, de Lynch, uma vez que esse gênero de filme costuma lidar com emoções negativas, uma visão pessimista da sociedade e exploração simbólica de objetos. Os temas da narrativa *noir* inserem o espectador em uma cosmovisão em constante luta entre polos opostos (essência/aparência, verdade/mentira, real/ilusão). O ponto de vista sombrio adotado – próprio do contexto político-social em que o gênero se consolidou, tornando-se uma alegoria do mal-estar da sociedade – apresenta uma realidade na qual a questão da falsidade é central: a falsa identidade (o disfarce), a falsa informação (a mentira), o falso amor (sedução). Rita, nesse aspecto, é a mulher misteriosa, sedutora e morta, cuja sedução e engano serão punidos severamente, tornando-a uma *femme fatale par excellance*.

4. A estrutura do sonho

David Lynch é um diretor fascinado pela estrutura do sonho. Realidades inconsistentes, objetos fora de lugar, alegorias, reverberações. Há uma forte carga de simbolismo tomada de empréstimo do *noir* e que, por sua vez, havia se inspirado no expressionismo alemão. A proposta de construir uma história de amor na "cidade dos sonhos", Los Angeles, endossa tais aspectos ao mesclar sonho e realidade, estratégia que também define o *design* da narrativa: uma experiência audiovisual caótica e fragmentada, com episódios sem conectividade aparente, um sistema diegético de realidades inconsistentes e com traços de histórias do tipo *multiplot*.

Em vista da peculiaridade das características narrativas da produção, o realizador norte-americano nega-se a dar uma explicação para *Mulholland Drive* e justifica sua postura ao defender que a interpretação deve permanecer do lado do espectador, ao modo de uma experiência sensível e individual. Se há uma explicação única, destrói-se a possibilidade de uma obra aberta, o *desideratum* da arte conforme observa o semiologista Umberto Eco (2010). Convém, pois, matar o autor, em sentido metafórico, libertar-se de qualquer tirania interpretativa imposta por ele sobre o próprio material criativo e permitir que o leitor tenha o prazer do texto, defesa ao gosto de Roland Barthes (2004). O ideal da obra aberta e a teoria da morte do autor são dois conceitos continentes no seguinte posicionamento de David Lynch acerca da interpretação:

> O filme deve se bastar. É um absurdo o cineasta dizer com palavras o que significa um filme em particular. O mundo do filme é uma criação e às vezes as pessoas gostam de penetrar nesse mundo. Para elas, é um mundo real. E quando essas pessoas descobrem de que forma alguma coisa é feita, ou o seu significado, isso continua na cabeça quando elas assistem ao filme outra vez. E o filme se torna então diferente. Acho válido e importe que se conserve esse mundo e não se revelem certas coisas que poderiam estragar a experiência.
>
> Não precisamos de nada além da obra. Existe uma grande quantidade de livros escritos por autores falecidos e não precisamos desenterrá-los de suas covas. Mas podemos pegar um desses livros para ler e talvez as palavras provoquem sonhos e ideias a respeito das coisas. (LYNCH, 2008, p. 19)

O verdadeiro guia hermenêutico de uma obra, conforme opina o cineasta, é a própria intuição do espectador. Em uma obra audiovisual em que há uma constelação de elementos motivadores de interpretação, portanto, apenas a intuição individual deveria bastar – não a palavra do criador. David Lynch, por exemplo, acreditava que cortinas simbolizariam o sonho – um dos três estágios da consciência (vigília, sono, sonho). É um elemento bem presente em *Mulholland Drive* (Figura 5) e, ainda de modo mais significativo, nos cortinados vermelhos do Black Lodge da série *Twin Peaks*.

Figura 5 – Sala acortinada em Mulholland Drive

Entre a vigília e o sonho, a história passada na "cidade dos sonhos", marcada por grande mistério em vista da sua montagem/narração onírica, recebe certo tom *noir* à medida que a atmosfera se torna rarefeita e o espaço-tempo se baralha no rastilho da *femme fatale*. É o tempo do sonho, vivido como o lugar onde o recalcado pode emergir sem as amarras da consciência. Estratégia do inconsciente para recusar a percepção do real, o recalcamento empurrando certos conteúdos para uma zona de sombra da psique, uma espécie de ponto cego, manobra que não extingue a possibilidade de retorno do recalcado em sonhos e atos falhos – campo privilegiado para o exercício dos símbolos.

Embora tenha se recusado a dar sua interpretação da obra – o que também limitaria a complexidade da história a uma relação simples de causa e efeito – David Lynch (2013) listou, por pressão da StudioCanal, uma série de pistas para compreensão de *Mulholland Drive* para o lançamento do filme em DVD:

1. Esteja particularmente atento ao começo do filme: pelo menos duas pistas são reveladas depois dos créditos.
2. Esteja realmente atento quando um abajur vermelho aparecer na tela.
3. Você pode ouvir o título do filme para o qual Adam Kesher está escalando atrizes? Ele é mencionado de novo?
4. Um acidente de carro é algo terrível... Preste atenção onde o acidente acontece.

5. Quem dá a chave azul e por quê?
6. Preste atenção ao vestido, ao cinzeiro e à xícara de café.
7. No clube Silêncio, alguma coisa é sentida, o espectador (de modo difuso) percebe algo, as pistas aparecem juntas... Mas o que é isso?
8. Camilla tornou-se famosa apenas graças ao seu talento?
9. Preste atenção no homem atrás da lanchonete Winkies.
10. Onde está tia Ruth?

Esse rol de *tips* de leitura – embora contrarie seus princípios de fruição estésica – de longe constituem explicações das intenções do autor. São, antes de tudo, pequenas chaves de interpretação; algumas, inclusive, funcionam mais como chaves-fechadura.

A mensagem emanada por essa postura de Lynch é que os elementos estão dispostos na narrativa audiovisual; ele apenas sugere certa atenção do deambulante pela floresta de símbolos. A beleza está em percebê-los dentro da estrutura onírica e em sua semiose infinita. E como a intenção não é decifrar e elucidar assertivamente, a declaração do cineasta sobre dois objetos centrais de *Mulholland Drive*, a chave e a caixa azul, é provocadora: "Não faço ideia do que sejam" (LYNCH, 2008, p. 123).

5. Um passeio, a pé, pela Mulholland Drive

Mulholland Drive havia surgido como um projeto de seriado em 1999, tendo como objetivo a realização de algo na mesma linha de *Twin Peaks*, série televisiva idealizada por David Lynch e Mark Frost. Entretanto, segundo o anedotário, o piloto foi recusado por ser tachado de enfadonho e, pouco tempo mais tarde, em 2001, foi reelaborado e apresentado na forma de um longa-metragem.

A princípio a história, conforme apresentada nas sinopses comerciais, parece muito trivial: após um acidente automobilístico na estrada Mulholland Drive, tem-se início uma complexa trama que envolve diversos personagens. Tendo escapado da colisão, Rita perde a memória, caminha desorientada pela cidade e se esconde em um conjunto residencial administrado por Coco. É nesse mesmo lugar que vai morar a canadense Betty Elms, uma aspirante a atriz que conhece Rita e tenta ajudá-la na difícil tarefa de recuperação da identidade. Nesse ínterim, em outra parte de Los Angeles, o cineasta Adam Kesher, após recusar imposições de produção ao seu

filme e ser espancado pelo amante da esposa, é roubado pelos sinistros irmãos Castigliane.

Essa sinopse destaca dois caminhos narrativos, aparentemente distintos, situados nos aproximados ¾ iniciais do filme: a história de Rita (narrativa 1) e o drama de Adam Kesher (narrativa 2).

A narrativa 1 – tendo como gatilho o acidente automobilístico de Rita – agrega eventos díspares, aparentemente blocos de histórias isoladas, tais como um concurso de dança (nos créditos iniciais), o relato do sonho de Dan na Winkies, a chegada de Betty Elms a Los Angeles, o atrapalhado latrocínio para obtenção de uma agenda de números telefônicos, a máfia bizarra e o caso da garota desaparecida, o encontro entre Betty Elms, recém-chegada a Los Angeles, e Rita no apartamento da tia Ruth, o teste de elenco de Betty.

A ação central dessa narrativa é encontrar a verdadeira identidade de Rita, a garota temporariamente sem memória, fenômeno amnésico derivado do acidente automobilístico nos altos de Mulholland Drive, provocado pelo choque da limusine negra em que era ocupante com um carro de jovens bêbados e de direção temerária.

Quanto a isso, pode-se dizer que há um tipo de descida órfica das colinas de Hollywood, passando por Sunset Boulevard, até chegar ao número 1612 da Havenhurst. Tal descida, como se compreenderá a partir do último quarto de filme, é uma representação invertida da realidade no mundo dos sonhos, logo, um campo de ações e símbolos distorcidos pelo inconsciente. No plano da realidade, por exemplo, a cena da limusine negra expressaria uma subida de uma personagem em direção à mansão de Adam Kesher no topo das colinas, seguida de uma "queda" amorosa – o fim simbólico de um relacionamento.

Do outro lado da cidade, em um prédio comercial modesto, Joe conversa com Ed, um aparente produtor decadente, e menciona certo acidente de carro, provavelmente o sofrido por Rita. Apesar da aparente atmosfera de amizade, Joe está ali para cometer latrocínio: matará Ed para roubar-lhe o livro preto (representando como contendo "a história do mundo em números telefônicos"), algo que, assim como a cena de Dan, pode ser vista como alegórica. A grande questão é que o latrocida é caracterizado como atrapalhado e, ao simular um cenário de suicídio, acaba tendo que matar outras duas pessoas, além de acionar o alarme de incêndio do prédio.

Outro laço tênue que liga Joe à história de Rita é a procura por uma nova prostituta nas ruas, uma mulher de cabelo escuro, detalhe físico que remete à personagem do acidente. Por essa afinidade temática – a da mulher procurada – vincula-se a busca da bizarra máfia. Podemos nos apoiar na ideia de que estamos diante do tempo do sonho em vista de certos sinais: nos bizarros aposentos da organização criminosa, adornados por cortinas vermelhas, símbolo preferido de Lynch para representar o sonho, um sujeito informa ao chefe que a garota continua desaparecida.

O mistério acerca-se ainda mais da narrativa e até mesmo seria possível concluir que estes personagens serão futuros agressores de Rita porque, na tentativa de buscar informações sobre a garota acidentada, Betty descobre uma grande quantidade de dólares na bolsa da amnésica. Dinheiro que quase teria sido roubado no início do filme pelos dois condutores da limusine.

A narrativa 2 é centrada no *casting* de Adam Kesher para o filme *Silvia North Story*. Abrindo essa parte da história, nos Estúdios Ryan, os irmãos Castigliane, uma espécie de máfia de apadrinhamento em Hollywood, obriga o diretor a escolher Camilla Rhodes como atriz principal. A recusa de Kesher terá como consequências a suspensão da produção do filme e o esvaziamento de suas contas bancárias. Em paralelo a essa crise profissional e econômica, a faceta amorosa igualmente em problemas: ao retornar para casa depois da terrível reunião, o jovem diretor encontra sua esposa traindo-o com o limpador de piscinas.

Aparentemente as narrativas 1 e 2 são díspares, mas recebem o amálgama da realidade no último quarto do filme. *À suivre*.

6. Parte-sonho ou (in)certas interpretações possíveis

Instruções breves de um caminhante solitário saído da floresta lynchiana de símbolos.

6.1 A névoa do sonho

Os créditos iniciais apresentam fragmentos de um concurso de dança, no qual "Betty" (cabe assinalar que, assim como "Rita", este também é um nome temporário, um disfarce nominal) é vencedora. Ela é premiada em dinheiro por um casal de idade. Os casais que concorrem ao concurso parecem fora de contexto – ao menos

não correspondem ao tempo histórico em que se passa a narrativa – o que é um dos indícios de deformação da realidade.

Logo em seguida: Betty, visivelmente, dorme. É o tempo do sonho, a lógica do sonho, o império das coisas fora de lugar. Quase o filme todo é um relato onírico; a verdade/lógica/real emerge apenas no último momento, como libertação e explosão de culpa.

6.2 Metalinguagem do sonho (ou Alegoria 1)

Em Sunset Boulevard, na lanchonete Winkies, Dan relata um estranho e repetido sonho para Herb, destacando a experiência de medo que provoca em si tal narrativa onírica. A sensação de terror é explicada pela existência de outro homem, atrás da lanchonete. É possível vê-lo, no sonho, através da parede. O sonho parece estar se reproduzindo na vida real. O homem está escondido. É o símbolo do inconsciente. O homem-mendigo (Figura 6) que surge por trás da parede provoca um choque em Dan e, aparentemente, mata-o. É uma situação de luta contra os próprios fantasmas, contra as coisas sujas que estão escondidas. Lembremos que, conforme sugere o arranjo da narrativa, quem sonha o sonhador é Rita.

A estrutura do sonho está assentada nesse processo de inversão de componentes, algo explorado de modo alegórico no relato do sonho de Dan para seu amigo Herb: há algo perturbador, sensação acessível de modo difuso, aterrorizando o personagem do relato, algo situado nos fundos de uma lanchonete, como uma matéria recalcada no subconsciente. O que está escondido é inquietante e terrível, como o mendigo imundo atrás da parede, ainda que oculto para a consciência. Assim como a culpa que assola a personagem Diane (no tempo-sonho, Betty), como os conteúdos latentes que irão emergir na narrativa até o final. A figura encarnada por esse personagem é, pois, uma espécie de guardião do limiar subliminar, aquele se se posta na fronteira entre os conteúdos conscientes e inconscientes. É preciso enfrentá-lo para que se possa desvelar o desconhecido e lutar contra forças titânicas da psique.

Figura 6 – O homem-mendigo: o conteúdo perigoso e proibido do sonho de Dan

6. 3 Crítica à indústria cinematográfica de Hollywood

Nos Studios Ryan, o diretor Adam Kesher e seu agente Robert Smith precisam aceitar as decisões imperativas de certos investidores, os irmãos Castigliani. Eles trazem a foto de Camilla Rhodes e ditam o roteiro: durante o teste de elenco, o diretor deverá escolher aquela atriz e afirmar sua escolha por uma frase-código: "This is the girl".

A conversa é captada na sala de cortinas vermelha, com o homem da cadeira de rodas. *This is the girl*. Não há possibilidade de escolha por parte do diretor. Os irmãos são representados como uns "desajustados" autoritários. Ao recusar a imposição, o filme não é mais do diretor. Adam ataca a limusine dos irmãos com um taco de golfe e foge. Conversa subsequente na sala cortinada: o homem na cadeira de rodas ordena que tudo seja fechado – o estúdio e as contas de Adam, para forçá-lo a aceitar Camilla Rhodes. Mais tarde, Adam é informado pela secretária de que todos foram demitidos no *set* de filmagem.

Adam chega em sua mansão e encontra a mulher, Lorraine, trepando com outro homem, o limpador de piscinas Gene. Infantilmente, ele entorna tinta sobre a gaveta de joias de Lorraine, briga com a esposa e apanha do amante dela. Derrotado por várias frentes em um só dia, Adam vai embora. Manchado de tinta rosa.

Mais tarde, uma limusine negra chega à casa de Adam com dois homens. O homem gordo atinge Gene e a mulher de Adam. Enquanto isso, o diretor está

refugiado em um hotel barato. Cookie, o dono do estabelecimento, diz que os cartões de crédito de Kesher não funcionam mais e que dois homens do banco foram até o hotel dar essa informação. Cookie sugere que Adam vá para outro lugar, pois, conforme a estranha visita dos "agentes do banco" atesta, os perseguidores já descobriram onde o diretor está. Em ligação, a secretária Cinthia diz que Kesher, se quiser reverter a situação, deve procurar certo caubói no cânion Beachwood, em um curral.

Adam vai até o encontro do caubói, figura que indica o que o realizador deve fazer: fingir fazer uma audição, mas escolher a garota da foto mostrada pelos irmãos como a atriz principal, assinalando a ação com *This is the girl*. O *cowboy* diz que a atitude de um homem pode revelar os caminhos dele. Assim, se Adam Kesher o visse ainda uma vez, seria indício de um bom comportamento; se o visse duas; sinal de uma má escolha.

Essa sequência, para alguns comentaristas, é vista como uma crítica ácida de David Lynch aos ditames dos estúdios de Hollywood, algo que teria a ver com sua experiência na direção de *Duna* (Dune, 1984). O diretor, endossando um código tácito dos realizadores para obras que não assumem como suas, assina o filme como diretor Alan Smithee. O dispositivo do pseudônimo era uma forma de protesto dos diretores contra o tirânico controle criativo do filme pelos estúdios, prática que sufoca a liberdade do realizador.

6.4 O desejo da inversão ou a inversão pelo desejo

Na parte-sonho, é Rita quem precisa de Betty; e esta recém-chegada é quem assume o papel da atriz promissora pronta para fazer carreira em Hollywood. É o momento em que os seus sonhos são possíveis. Uma realização pelo avesso.

Imediatamente o mistério é introduzido: os condutores da limusine preta estacionam em lugar algum, Rita não concorda com a manobra e asperamente reclama não ser o local combinado ("We don't stop here!"). Um dos homens aponta uma arma para a mulher. Um carro em alta velocidade atinge a limusine, deixando apenas Rita como sobrevivente. É o início de um inferno pessoal.

A manhã seguinte inicia-se com a chegada de Betty Selwyn à cidade de Los Angeles, no aeroporto, acompanhada dos dois velhinhos, os mesmos do concurso de dança dos créditos iniciais. É um momento mágico. Os velhinhos trafegam de limusine, a mesma da cena com Rita, indicando mais coisas fora do lugar, estranhas.

Betty, em seguida, conhece Coco, a administradora do condomínio em que mora sua tia Ruth. No apartamento da sua parente, ela encontra Rita tomando banho. Ela não sabe ao certo o que houve, perdeu a memória, não recorda o próprio nome e adota, temporariamente, o prenome de Rita Hayworth. Betty conta dos seus sonhos sobre Hollywood e diz preferir ser uma grande atriz a uma grande estrela, o que é uma evidente crítica à imagem do ator como produto e uma referência ao estatuto comercial de Camilla Rhodes (que ainda não foi apresentada à história). Los Angeles, para Betty Elms, parece ser o lugar onde as aspirações podem se realizar, daí a excitação com o *dream place*. Rita, ainda afetada pelo acidente, volta a dormir, sob protestos de Betty.

Betty está ao telefone com a tia e descobre que ela não conhece Rita. Tensão. Rita acorda pouco depois e revela não saber quem é. Investigando os pertences da amnésica em busca de pistas, as duas mulheres não encontram a identidade de "Rita" dentro da bolsa, mas muitos dólares e uma chave azul triangular. Rita, obviamente, não consegue se lembrar de nada relacionado à chave ou ao dinheiro. Afirma-se o mistério.

Betty tenta descobrir para onde ia Rita. Ela diz: Mulholland Drive. Querem agir como personagens de cinema para descobrir a identidade de Rita e se houve algum acidente na rua. Betty e Rita escondem o dinheiro em uma caixa de chapéus. Fazem uma ligação de um telefone público em frente à Winkies, a mesma do sonho de Dan (onde há algo escondido, um conteúdo não revelado, simbolizado pelo homem-mendigo). Dentro da lanchonete, as duas estão sentadas. Betty está no lugar do sonhador; Rita, no lugar do amigo Herb, folheando um jornal. A atendente chama-se Diane, como mostra o crachá. Rita parece, com essa informação, subitamente lembrar-se de alguma coisa. Rita pensa chamar-se Diane Selwyn.

Em casa, fazem uma ligação para o número de Diane constante na lista telefônica. A gravação na secretária eletrônica não parece ser a voz de Rita, mas ela diz reconhecê-la. Betty e Rita/Diane descobrem que esta mora em Sierra Bonita. Subitamente alguém bate no apartamento de Ruth, é uma mulher de tipo vidente, Louise Bonner, cujas características físicas se assemelham ao mendigo do relato de Dan. Betty diz seu nome e a vidente diz não ser verdade e que alguém está em perigo. Coco aparece e entrega o roteiro para Betty decorar para um teste no dia seguinte.

Betty e Rita/Diane ensaiam o roteiro de Betty. Coco encontra Rita no apartamento de Betty e alerta a sobrinha de Ruth sobre o perigo de abrigar uma

desconhecida. Betty Elms vai fazer o teste com um diretor estúpido, apático e alheio, Bob Rooker, em um projeto derrotado. O ator com quem contracena Betty gosta da expressividade da jovem atriz, mas diz preferir outra, anterior, de cabelos negros.

A diretora de elenco sugere que Betty faça teste com um jovem e brilhante diretor, por acaso, Adam Kesher. Enquanto está no *set*, Camilla Rhodes é chamada a fazer o teste. Kesher chama um dos produtores e diz que aquela é a garota (*This is the girl*) – um sujeito da máfia reaparece, sinistro, por trás do produtor. Betty e Adam se encaram por duas vezes, então ela recorda o compromisso com Rita/Diane e vai embora.

Betty e Rita/Diane vão até Sierra Bonita onde encontram modestos bangalôs como a suposta morada da amnésica. Diane e uma vizinha teriam trocado de lugares em vista da presença da polícia. Aparentemente, Rita não é Diane Selwyn porque esta não é reconhecida. As mulheres seguem para o outro bangalô.

Lá, as duas encontram um cadáver na cama: uma cena mórbida de suicídio por arma de fogo. Rita/Diane entra em pânico. Em casa, ainda em desespero, Rita/Diane, ajudada por Betty, acalma-se depois de vestir uma peruca loira, de modo que parece ser outra pessoa. Tesão após a tensão. As duas tem um momento erótico na cama e Betty confessa ter se apaixonado por Rita/Diane. Após a noite de amor, de madrugada, Rita/Diane acorda de súbito, repetindo enigmáticas frases: "Silencio, silencio, no hay banda, no hay orquestra". As duas vão em direção ao Club Silencio, outra cena alegórica, e que encerra a parte-sonho.

6.5 Club Silencio (ou Alegoria 2)

O relado do sonho de Dan, como metalinguagem do sonho, diz menos sobre o sonhador sonhado e mais sobre a sonhadora. Assim também é a experiência do Club Silencio – a apresentações, feitas em um palco com grandes cortinas vermelhas, são pura encenação. Tudo que está lá, na verdade não está. Assim como em um sonho, as coisas estão fora do lugar, não são como são.

O mestre de cerimônias da casa noturna alerta:

> No hay banda! There is no band! Il n'est pas de orquestra! This is all... a tape-recording. No hay banda! And yet we hear a band. If we want to hear a clarinette... listen. [the sounds responding to his every hand motion] Un trombon "à coulisse". Un trombon "con sordina". Sient le son du trombon in sourdine. Hear le son... and mute it... drop it. It's all recorded. No hay banda! It's all a tape. Il n'est pas de orquestra. It is... an illusion!

Tudo é uma gravação equivale a dizer que tudo é uma ilusão (em outras palavras: um sonho). Betty parece ter uma descarga emocional semelhante a um ataque epilético (o que relembra o "choque" de Dan com o sujeito misterioso). Rebekah del Rio, alcunhada de "a chorona de Los Angeles", canta "Llorando", a versão espanhola de "Crying", sucesso de Roy Orbison (Figura 7). A música tem como tema o abandono amoroso, dolorido, angustiado, de alguém deixado por outra pessoa. É reverberação, como se verá, do que sente Betty por Rita/Diane. As duas mulheres choram, emocionadas. De repente, Betty abre a bolsa e encontra uma caixa azul, cuja fechadura em formato de triângulo parece ser exatamente do formato da chave azul da bolsa de Rita/Diane. As duas voltam para casa.

Figura 7 – Rebekah Del Rio, a chorona de Los Angeles, interpretando *Llorando*

FRAGMENTAÇÃO: Rita pega a caixa de chapéus e Betty desaparece. A caixa, como metáfora da caixa de Pandora, é aberta por Rita. Não há nada lá. A caixa é derrubada no chão. A tia de Betty parece estar de volta. As paredes se expandem. Estamos em outro aposento. É o quarto de bangalô de Rita/Diane, agora habitado por Betty. Inesperadamente o caubói, da história de Kesher, aparece à porta ordenando Betty acordar. É o início da parte-realidade.

7. Parte-realidade: a trágica coda luminosa

Além da dificuldade hermenêutica constante no *multiplot* fragmentado da parte-sonho, a parte-realidade é apresentada de modo não linear, exigindo do

espectador ainda um trabalho de montagem mental do *puzzle* narrativo da montagem cinematográfica.

Mulholland Drive, sob tal perspectiva, parece conter aspectos atribuídos ao *umheimliche* freudiano (1986): o filme é uma experiência em torno do estranho – materializada por figuras monstruosas ou enigmáticas –, algo que é de natureza familiar, mas cujo conhecimento foi escondido ou reprimido, emergindo do recalque no ambiente do sonho de um modo difuso/confuso/invertido – a lógica da deformação do espaço-tempo no mundo onírico. Há uma atmosfera de material não dito, não visto, silenciado e invisível que se torna dita, vista, verbalizada e visível na parte-realidade. O mistério de horror de Lynch assim se afirma porque é inquietante e sinistro que as coisas estejam fora do lugar e reproduzidas como uma terrível ilusão, *just a tape recording*, revelando-se como um pesadelo na "cidade dos sonhos": uma Los Angeles cruel, onde aspirações são esmagadas, romances são frustrados, crimes pertencem à ordem passional e a sedução constitui uma prática para o alpinismo social.

Cartas na mesa, para fins de maior clareza, pode-se organizar a coda da narrativa desta forma:

Rita não é Diane Selwyn, mas Camilla Rhodes. Betty Elms, na verdade, é Diane Selwyn. Ambas mantinham um relacionamento afetivo e lutavam, cada qual à sua maneira, para se tornarem atrizes em Hollywood.

Exercendo pequenos papéis em filmes estrelados por Camilla Rhodes, sendo um deles *Silvia North Story*, Diane vê seu grande amor "vendendo-se" para a indústria cinematográfica, lançando mão da sua sedução para conquistar espaço. Vórtice *femme fatale*: Camilla finge ser seduzida pelo diretor Adam Kesher. Diane Selwyn sofre com as atitudes cruéis de Camilla, feitas para provocar ciúme e devastação emocional.

Em um último encontro sexual no bangalô de Diane, Camilla apela para o final do relacionamento das duas, sem antecipar o casamento próximo com Adam Kesher. Briga furiosa por parte de Diane, seguida da solidão e de uma cena desoladora e violenta de masturbação.

O telefone toca no apartamento de Diane, é Camilla convidando-a para um jantar na mansão de Adam Kesher. A limusine negra para no mesmo lugar em que Rita parou da primeira vez. O retorno ao começo: *We don't stop here!* (Figura 8). É um atalho, é uma surpresa. Camilla sai de uma trilha e leva Diane por um caminho

entre as folhagens. Na mansão de Adam, Diane vê-se como excluída pela mulher fatal, "Rita". Coco, representada na parte-sonho como a administradora do condomínio, é mãe de Adam Kesher.

Figura 8 – Plano de "We don't stop here!": à esquerda, "Rita" (parte-sonho); e, à direita, "Betty" (parte-realidade)

Durante o jantar, Diane diz ter ganhado um concurso de dança (aquele dos créditos iniciais), o que a levou a querer ser atriz. Quando uma tia (Ruth) de Diane morreu, deixou para ela algum dinheiro de herança (simbolizado pelos dólares na bolsa de "Rita"). Diane conhecera Camilla nas audições para um filme de Bob Rooker e revela que queria muito ter ficado com o papel principal, cujo desígnio foi entregue a Camilla (a atriz de cabelos escuros do teste anterior). Selwyn, com grande frustração, conta como passou a fazer pontas nos filmes estrelados por Camilla Rhodes.

É nessa mesma noite que Adam conta a história de como a ex-mulher ficou com o limpador de piscinas, relato presente de forma estendida na parte-sonho. Outros fragmentos emergem: estão na festa o caubói e os irmãos Castigliani. A atriz loira que havia interpretado Camilla na parte-sonho cochicha algo no ouvido da *femme fatale* "Rita" e, em seguida, beija-a na boca. Diane chora por causa da cena, outra crueldade de Camilla. Logo em seguida, coroando a dor do momento, Adam Kesher anuncia o casamento com Camilla Rhodes.

Diane está no Winkies com o latrocida loiro da parte-sonho. Uma atendente deixou as xícaras caírem no chão, o que chamou a atenção dela. O nome da garçonete, grafado no crachá, é Betty. *This is the girl*, é a fala Diane para que o matador de aluguel conheça quem deve matar. Para pagar o assassinato, ela trouxe muitos dólares em uma bolsa. O matador mostra à contratante uma chave azul, dizendo que aquele será o símbolo de que o serviço foi concluído. Diane lança um

olhar para a entrada da lanchonete e vê, ao caixa, o sonhador Dan. Lá fora, o mendigo brinca com uma caixa azul – o símbolo do Mal no inconsciente.

Diane/Betty é acordada pela vizinha, cuja intenção é buscar o resto da mudança dela. As duas trocaram de bangalôs em Sierra Bonita. Sabemos que a polícia esteve atrás de Diane novamente. Em cima da mesa, há uma chave azul. "Betty" sente dor e culpa, tem a impressão de Camilla ter retornado, arrependida, mais linda do que nunca. É apenas ilusão. O retorno do recalcado acontece de modo violento, explosivo, fatal. Acossada pelo castigo do crime, Diane se vê perseguida pelo casal do concurso de dança, ambos em escala miniatura, depois em tamanho normal. Desesperada, ela dá um tiro na boca: o sonho premonitório do suicídio.

A mulher dorme. As mulheres dormem. Para sempre.

E nós, espectadores, temos a impressão contundente de que certos sonhos são um verdadeiro pesadelo.

Referências

BARTHES, Roland. A morte do autor. In: _____. *O Rumor da Língua*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

CREPÚSCULO dos Deuses (*Sunset Boulevard*). Direção: Billy Wilder. USA, 1950.

ECO, Umberto. *A obra aberta*. Tradução Giovanni Cutolo. São Paulo: Perspectiva, 2010.

DÁLIA Negra (The Black Dahlia). Direção: Brian de Palma. USA, 2006.

FREUD, Sigmund. O estranho. In: _____. *Obras completas*. Edição Standard Brasileira V. XVII. Rio de Janeiro: Imago, 1986. p. 237-269.

GILDA. Direção: Charles Vidor, 1946.

LYNCH, David. *Em águas profundas*: meditação e criatividade. Tradução Márcia Frasão. Rio de Janeiro: Gryphus, 2008.

McKEE, Robert. *Story* – substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Tradução Chico Marés. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MULHOLLAND Drive. Direção: David Lynch. USA, 2001.

Império dos Sonhos: abismo & recepção

Camila Morgana Lourenço

É preciso encher o vazio de palavras,
ainda que seja tudo incompreensão?
Caio Fernando Abreu

Tocar *Império dos Sonhos* (Inland Empire, França/Polônia/EUA, 2006), de David Lynch, com o discurso crítico talvez seja tão complexo quanto tocá-lo com os olhos — assim como quem experimenta um corpo outro pela primeira vez, alternando a curiosidade e o estranhamento diante das coreografias em se fazer sem antes ensaiar.

A leitura do suspense elabora-se no abismo que toda significação coloca entre sua margem significante e sua margem significada, como diria Roland Barthes, para marcar que a crítica — espécie de exercício de metalinguagem voltado à cobertura do objeto analisado com mais da sua própria linguagem e das relações travadas por ele com o mundo não ficcional —, por mais que se empenhe para capturar um certo inteligível no objeto de arte, decifrando-o pela interpretação encorajada, para sempre estará condicionada a não sair do lugar — para projetar um encadeamento de signos, símbolos e relações mais ou menos revogável. Porque, ao contrário do que o título, na sua versão para o português, sugere "facilitar", forjando, ao interlocutor, a tradução do seu conteúdo — e se distanciando da referência ao bairro homônimo de Los Angeles, nos Estados Unidos —, *Império dos Sonhos* é uma espécie de provocação ao imaginário que lhe devolve qualquer tipo de exortação.

Diante dele, a apropriação do enredo soa um projeto menos obscuro. Em cena, o *remake* de um filme polonês (*47*) — inspirado em um conto popular de origem amaldiçoada — então interrompido por uma tragédia envolvendo o casal de protagonistas no *set*. E, assim, no filme e no filme rodado dentro do filme (*On High in Blue Tomorrows*), há a sobreposição de tempos e tramas, identidades e sentidos, enquanto a atriz principal (Nikki Grace), interpretada por Laura Dern, vai sendo tomada pela loucura, fundindo-se à personagem (Susan Blue) no universo cerzido pelo cineasta.

No entanto, a explosão de imagens, ruídos, cores e ações, associada ao roteiro de hiatos, intromissões e interrupções, impede o interlocutor de operar qualquer movimento rumo ao tradicional curso das narrativas fechadas — com suas certezas

aparentes. As antecipações jogam com a razão. Embaralham o raciocínio tacitamente levado a adotar um modo realista de absorver a irrealidade da projeção. Toda contemplação é, assim, induzida a resistir à decifração, elevando o efeito de real que assombra a condição humana na contemporaneidade — para questionar a capacidade de narrar, via ficção-arte, uma realidade em que tudo, ou quase tudo, está fadado a se desmanchar no ar.

Para tanto, toda leitura pretensamente segura — e jamais automatizada — se descobre frágil. Em seu lugar, chaves de leitura parecem flertar com a tônica da lírica moderna e seus códigos desconcertantes, demandando nada menos que a compreensão desorientada do objeto poético — realizada mais pela capacidade de o espectador se comunicar com a obra, instituindo uma experiência própria com ela, que o inspira pela força de significação de suas imagens — ou acarretando o inevitável extermínio da expressão artística e da experiência estética: a ausente interação sensível entre obra e receptor.

Acolher tal leitura, feita de viés, significa ampliar uma tarefa que traz em si a sua magia, entregar-se ao impacto, ao fluxo e ao ritmo que perpassam o arranjo polissêmico da história — nas tensões dissonantes que, intencionalmente, a atravessam. Caminhar sobre ela requer, nesta dinâmica, estabelecer um movimento dialógico com a arte e os seus fundamentos, descolando-se, forçosamente, das ruínas de uma possível tradição artística norteada pela referencialidade e solidez estrutural para se aproximar da modernidade na arte — cuja expressão ultrapassa a noção renascentista de *imitation* para se refugiar num quadro inesgotável de interpretações obscuras, especulativas, duvidosas.

Toda incursão, nestes termos, encontrará certa atualização da realidade histórica via *mimesis*, seja para produzir a diferença, experimentar a alteridade e/ou se entregar ao simulacro — à simulação geradora não de um real ideal, perfeito, clássico, mas de um real mais que real. Desarticular as armadilhas do longa passa pelo reconhecimento da sua estética, de especificidades como a agressividade dramática, a abstração estrutural, a depuração anticomunicativa e o culto ao fragmento e ao caos. Pois sua lírica ressalta a solidão humana, a fragilidade dos laços interpessoais, a indeterminação da vida moderna — nos seus invariáveis campos de concentração —, ao convocar o espectador a não fixar o sentido possível, visível ou invisível, da narrativa, mas construir, para além dos elementos explicitados, o conteúdo latente do mundo.

Afinal, certos textos se recusam à saturação semântica, indicando, ao leitor, caminhos alternativos de apreensão — potentes quanto à capacidade de extrapolar o domínio da comunicação e da recepção poéticas para mergulhar o gesto no mais além da linguagem; nisso que é da ordem do inapreensível, do impronunciável, do inominável real, na medida em que só pode ser pensado como impossível, o impossível de ser simbolizado, ou aquilo que, sob a interface lacaniana, não prevê parar de não se escrever.

De fato, em *Império dos Sonhos*, o enredo simula a travessia do espectador para a tela. Ora traz seu riso programado ao vazio da encenação maquinizada de coelhos humanizados — ora, o choro ininterrupto diante da história televisionada. Ao mesmo tempo, faz a transposição dos espaços, cênico e real, desconstruindo a percepção autorizada do espectador diante de um objeto que, ao narrar de forma difusa e fragmentária — com certos elementos surrealistas e afronta direta à linearidade discursiva, ao realismo cinematográfico e à crise do espetáculo na indústria do entretenimento norte-americano —, o desafia e confunde, antes de, não raramente, o espantar. Trata-se de lhe abrir passagem, pelas tantas portas apresentadas no filme, para decodificar a própria realidade embaçada da qual se sente conhecedor — e o libertar.

Sim. O filme provoca, ao oferecer uma realidade turva — da qual emergem ações, relações e memórias desconexas —, sem referente e um fluxo narrativo lógico, colocando o observador à deriva, numa posição favorável ao questionamento de si, das verdades instituídas, das respostas completas, das identidades fechadas e imperantes no meio social. Ao fazê-lo, enumera perguntas, sem lhes oferecer soluções satisfatórias nem explicações. Como se portar diante de um sonho? Como lidar com uma realidade em que tudo também extrapola o domínio do apreensível, do concreto, do linear? Como identificar um delírio?

Em *Império dos Sonhos*, David Lynch se instaura no enredo para se expressar e, ao mesmo tempo, nele inscrever um vazio central, lançando-se à perpetuidade do gesto autoral, o eterno retorno irremissível: a murmurar a estranheza do *déjà vu*, a vertigem do desdobramento não original — ou a pulsão que lhe atravessa o corpo e escapa ao domínio da interpretação. Trata-se, pois, do cinema como fim em si mesmo. Da arte como manifestação estética de uma realidade possível no espaço ficcional — com suas tintas, suas linhas e seus pincéis. Fora da realidade, o real não é capaz de ser reproduzido.

Afinal, o contato com a ficção pressupõe o acionamento das emoções — e a consequente aproximação do mistério, este com o qual não se pode mexer. Em especial, porque, como com todo objeto de arte, sua leitura será sempre parcial, fértil, imprecisa e inacabada — uma conversa infinita, para lembrar Maurice Blanchot. *Império dos Sonhos* talvez conclame um interlocutor bom de prosa, consciente das textualidades modernas, disposto a pensar – sentir e sonhar alto. De olhos bem abertos.

Referências

BARTHES, Roland. *O óbvio e o obtuso*: ensaios críticos III. Tradução de Léa Novaes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BLANCHOT, Maurice. *O espaço literário*. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Rocco, 1987.

FRIEDRICH, Hugo. *Estrutura da lírica moderna*: da metade do século XIX a meados do século XX. Tradução de Marise M. Curioni. São Paulo: Duas Cidades, 1978.

IMPÉRIO dos Sonhos (*Inland Empire*). Direção: David Lynch. França/Polônia/EUA, 2006.

LACAN, Jacques. *O seminário, livro 20*: mais, ainda. 2.ed. Tradução de M. D. Magno. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

MULTIMÍDIA

Página intencionalmente deixada em branco.

Sobre peixes e meditação

Marta Correa Machado

David Lynch não é um cineasta didático. Ele se recusa a explicar sua obra e entende que cada sessão de um filme é única para cada espectador. Mas, quando o assunto é meditação, o cultuado cineasta não economiza esforços para arrebanhar novos adeptos da prática e informar sobre o tema. Uma de suas poucas obras escritas versa sobre o tema, além de passear por sua trajetória criativa. *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity (*LYNCH, 2007), apesar de literalmente significar "Pegando o peixe grande: meditação, consciência e criatividade", em português recebeu o título *Em Águas Profundas: Criatividade e Meditação* (lançado pela Editora Gryphus, em 2008). O livro mescla informações sobre a iniciação de Lynch na meditação, suas percepções da prática e o impacto em sua vida, o início de carreira como artista plástico, as dificuldades com seus primeiros filmes, as mudanças de cidade nos Estados Unidos, sua visita a Federico Fellini pouco antes da morte do mestre italiano, além de comentar alguns episódios inusitados sobre suas obras mais importantes, como *Eraserhead*, *Twin Peaks*, *Veludo Azul* e *Mulholland Drive*.

Por suas obras, Lynch é considerado um dos mais respeitados cineastas vivos. Indicado três vezes ao Oscar de melhor diretor e ganhador da Palma de Ouro em Cannes por *Coração Selvagem* em 1990, ele já figurou na capa da revista *Time* e sua arte extrapolou a fronteira do cinema, da música e das artes plásticas. Alguns dos capítulos desse seu pequeno livro versam sobre a importância que o diretor atribui à música em seus filmes. Sua parceria musical na concepção de trilhas com o compositor Angelo Badalamenti vem desde os tempos de *Veludo Azul*. Apesar de viverem em cidades diferentes – Lynch em Los Angeles e Badalamenti em Nova Jersey – é do encontro dessas duas mentes criativas que muitas soluções sonoras são desenhadas para os filmes do cineasta. A música, inclusive, é outro universo criativo cada vez mais explorado pelo diretor para além de seus filmes. Em 2013, lançou seu segundo álbum solo, *The Big Dream*, onde experimenta com sintetizadores e com sua própria voz. A parceria com a banda *Nine Inch Nails* também rendeu alguns resultados inusitados, como o clipe de *Came Back Haunted*, dirigido por Lynch e que apresenta um curioso aviso de precaução aos epilépticos

logo em sua abertura[1] e uma música para o filme *A Fall from Grace*, produzido pela filha de Lynch no qual o cineasta exercita sua faceta de ator.

Para além de uma autobiografia, *Em Águas Profundas* apresenta capítulos curtos que carregam uma simplicidade sincera, aproximando o leitor do ícone, transportando-o para um passeio por suas observações sobre a vida, carreira e meditação. Lynch deixa claro o tempo todo que basta colocar o livro de lado e começar a meditar, assim, sem mais delongas, para atingir a paz que ele transmite em suas palavras.

Apesar do texto simples, alguns deslizes da tradução em português da obra prejudicam a compreensão da profundidade do texto de Lynch. Em uma delas, no capítulo em que Lynch fala sobre seu impasse durante a realização de *Eraserhead*, o autor conta que, no ápice da dificuldade para encontrar uma saída para o filme, abriu a Bíblia, leu uma frase e, para ele, ali tudo ficou claro. Lynch afirma, no original, que nunca revelará qual frase bíblica resultou na solução de seu dilema criativo. Na tradução, o autor "não lembra" qual era a tal frase (p.33). Lynch não seria tão relapso. Aliás, se tem algo que um meditador convicto como ele não pode ser é relapso. Segundo estudos publicados pelo neurocientista Richard Davidson,[2] os meditadores conseguem regular sua atividade cerebral a tal ponto que estabelecem índices acima do padrão médio de concentração e foco.

Seguidor das ideias de Mahish Marashi Iogi, Lynch criou uma fundação dedicada à Meditação Transcendental, a *David Lynch Foundation for Consciousness-Based Education and World Peace*,[3] que, além de propagar a palavra do mestre pelo mundo, também contribui financeiramente com os objetivos do guru. A Fundação, criada em 2005, tinha como foco inicial dar acesso à meditação para crianças do mundo todo. Depois passou a ensinar também os adultos. Hoje já conta com propagadores da meditação transcendental, credenciados pela instituição, em várias partes do mundo, inclusive no Brasil.

O encontro de Lynch com a meditação foi inspirado por sua irmã. Ele conta em seu livro que seis meses depois de iniciar as práticas até a voz dela estava diferente. Um dia, ao telefone, Lynch percebeu a mudança. Ele suspeitou que a irmã tivesse encontrado a tal "verdadeira felicidade dentro de si", da qual muitos falavam

---

[1] Disponível em: <www.youtube.com/watch?v=1RN6pT3zL44>. Acesso em: 12 fev. 2016.

[2] RICHARD, M. *Felicidade*: A Prática do Bem Estar. São Paulo: Palas Athena Editora, 2012, p. 202.

[3] Disponível em: <https://www.davidlynchfoundation.org/> Acesso em: 26 jan. 2016.

e que ele perseguia há anos, sem sucesso. O cineasta se questionava onde exatamente era esse "dentro de si", que ele não conseguia encontrar. Por conta dessa curiosidade, foi a um centro de meditação e, com a ajuda de um mantra, conseguiu "desligar" a mente por algum tempo. Para ele, foi como se entrasse num elevador de onde a corrente elétrica tivesse sido cortada. Ficou tão maravilhado que passou a realizar a prática diariamente. E, na época da edição original do livro, em 2006, já se iam nessa rotina 33 anos. Lynch conta ainda que, duas semanas depois de se iniciar na meditação, sua primeira esposa um dia lhe perguntou onde toda sua ansiedade teria ido. Ao que tudo indica, algum peixe a havia devorado.

Lynch associa o poder da meditação à expressão criativa. Para ele, nossas ideias mais genuínas estão dentro de nós mesmos e só um mergulho profundo nesse universo pode trazê-las à tona. A arte é uma forma de expressar esse mundo único e o silêncio interno que a meditação proporciona é um caminho para se chegar a ele. Em um tempo em que tudo é barulho e as atenções são fisgadas a todo instante por novas informações e estímulos, o convite de Lynch ao mergulho interno e silencioso pode parecer anacrônico. Mas não é. A busca do ser humano por si mesmo é imemorial e as distrações que nos atrapalham nessa busca são igualmente permanentes. A meditação, para Lynch, é uma forma de voltar ao seu próprio eixo diariamente, declinar por alguns minutos de todas as interferências externas e voltar-se para si. Esse esforço se assemelha muito de fato a um mergulho em águas profundas. O peixe grande de Lynch é o poder criativo, mas bem poderia ser o próprio sentido da vida de cada um.

A prática da meditação transcendental consiste em sentar-se por 20 minutos, preferencialmente duas vezes por dia. Uma pela manhã, outra no final do dia. Alguns praticantes se valem de um mantra personalizado, mas há os que praticam apenas tentando esvaziar a mente. A meditação, em sua linha transcendental ou não, busca sempre esse vazio de pensamentos, algo muito difícil para os adeptos, mesmo os mais experientes. Mas a graça está muito mais na busca do que exatamente no vazio em si. Vários meditadores admitem conseguir atingir esse estado por poucos segundos durante o tempo da meditação. O esforço de se dar conta dos pensamentos e novamente buscar o silêncio interno exige uma disciplina interna que só a meditação oferece. É um processo único, individual, transformador. Como afirma Davidson, é inegável o aumento da capacidade de foco dos praticantes

da meditação, que talvez esteja associado a este constante buscar do vazio de pensamentos.

Um dos temas que mais parecem fascinar Lynch em sua atração pela meditação é o "campo unificado". Ele dedica um capítulo inteiro ao tema na obra e comenta que as primeiras falas de Mahish Marashi Iogi sobre o assunto foram tratadas como bobagem ao chegarem nos Estados Unidos no final da década de 1950. Três décadas depois, com o avanço das pesquisas na área da física quântica, o discurso do mestre já não soava mais tão absurdo. Para Lynch, o campo unificado é algo interior e só é possível vivenciá-lo mergulhando em si próprio. A meditação transcendental, segundo ele, é uma ferramenta valiosa para essa busca do eu interior. O site oficial de Meditação Transcendental[4] apresenta um curioso gráfico desenhado a mão por Lynch que esquematiza o processo e os benefícios da prática (Figura 1).

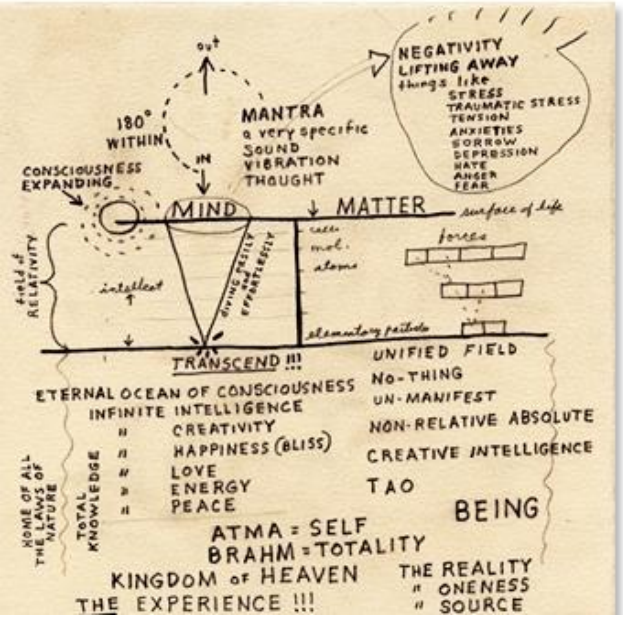

Figura 1 – Esquema de Lynch sobre meditação transcendental

No capítulo sobre a Beleza, Lynch, do alto dos seus então 60 anos (seu livrinho completa 10 anos em 2016 e o cineasta chegou aos 70 em 20 de janeiro), fala justamente sobre a ação do tempo. A velhice é vista por ele como resultado da ação do homem e da natureza em parceria. O cineasta diz: "Quando se observa um prédio antigo ou uma ponte enferrujada, sabe-se que natureza e homem trabalharam juntos. Quando se pinta o prédio, a magia desaparece. Mas se ao prédio

[4] Disponível em: <http://tmhome.com/experiences/david-lynch-on-meditation/>. Acesso em: 29 fev. 2016.

é permitido envelhecer, homem e natureza se unem então em trabalho – isso é muito orgânico." (p. 127).

Quando Lynch lançou esse livro, muitos fiéis cultuadores do respeitado cineasta torceram o nariz, acreditando que ele tivesse se rendido ao mundo dos manuais de autoajuda. Ledo engano. Na obra, além de falar de sua própria experiência com meditação, Lynch passeia ainda por momentos importantes de sua carreira artística – antes e depois da meditação. Ao falar, por exemplo, de sua trajetória como artista plástico antes do cinema, Lynch atribui a plasticidade de seus filmes e sua abordagem única na realização cinematográfica a essa familiaridade com as telas e com as possibilidades estéticas desse meio. Ao comentar sua distância das drogas desde sempre, ele elimina a visão de muitos de que sua criação seja fruto de viagens lisérgicas. Ao trazer à tona a forma acidental com que cenas históricas de seus filmes foram resolvidas no *set*, Lynch desmistifica o fazer cinematográfico e humaniza obras que nos parecem resultado de pura magia.

Referências

LYNCH, D. *Em águas profundas*: Criatividade e meditação. Tradução Márcia Frasão. Rio de Janeiro: Gryphus, 2008.

LYNCH, D. *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity*. Deckle Edge, Dec., 2007.

Página intencionalmente deixada em branco.

Melancolia narcísica circular: sobre *Crazy Clown Time*, a composição musical de David Lynch

Julian Alexander Brzozowski

Ao artista, resta a tarefa de tentar promover o contato imediato da carne com o mundo. Quando procurando imajar o horizonte do corpo no que toca o desejo, o direcionamento da carne no laço, Jacques Lacan, assim como muitos firmes alicerces da teoria psicanalítica antes dele, recorrerá ao universo da literatura, ainda que para evocar um personagem difuso:

> Imaginem conforme tal poeta, conforme um Walt Whitman por exemplo, o que, como homem, se poderia desejar de seu próprio corpo. Poder-se-ia sonhar com um contato epidérmico, completo, total entre o corpo e o mundo, ele mesmo aberto e palpitante, sonhar com um contato e, no horizonte, com um estilo de vida cujas direção e via o poeta nos mostra, esperar uma revelação de harmonia do desaparecimento da presença insinuante, perpétua, da sensação opressora de alguma maldição original. (*O Seminário*: Livro 7, A Ética da Psicanálise, 2008, p. 116).

Entregar-se de pele aberta, fazendo laço de cada poro estourado do corpo com cada fissura na terra: eis o desejo do corpo, como nos apontam os poetas.

A terra, entretanto, é o que se confunde. Essa natureza múltipla, que hoje também faz construir uma rede de laços fantasma, ligando máquina humana em máquina humana numa asquerosa engrenagem de moer espírito: ela também é terra. É uma terra infecciosa, cheia de tentáculos peçonhentos, que até grudam as ventosas com a carne dos artistas mais entregues, mas somente por curtos e lucrativos respiros antes de regurgitá-los na latrina. São corajosos aqueles que fazem dessa natureza sua terra e buscam contato epidérmico sem se queimar.

David Lynch é uma alma que nos interessa, portanto. É seguro dizer que há algum tempo ele se fez espírito artístico vivo nessa rede fantasmal que nos conecta, mas não quebrou. E é o que nos fascina, sua capacidade de desnudar espaços da carne que até pouco desconhecíamos, revelando um tanto a mais de sua verdade como mais um pedaço que pinga e corre até nós, grãos de terra fantasma de algumas horas por dia.

Isso porque o artista trabalha na lacuna, o lugar do sintoma e, portanto, da verdade, que é verdade do sujeito, mas também imediatamente verdade política, para quem tiver coragem de lê-la como tal. É assim que, passeando pelos vários estados físicos da alma de Lynch, chegamos ao mais vaporoso, que é o musical.

Neste ensaio escolhi como objeto primeiro de análise o single *Crazy Clown Time*, obra de sete minutos de duração, décima faixa do álbum homônimo que é o *debut* de Lynch como musicista solo, lançado pelo selo britânico PIAS (Play It Again Sam) no dia 7 de novembro de 2011. A produção e mixagem do álbum vêm na assinatura de Lynch com a parceria de Dean Hurley, que havia trabalhado no último longa do cineasta, *Inland Empire* (2006), nas funções de supervisão musical e mixagem final de som. O álbum foi finalizado e masterizado por Brian Lucey, produtor californiano conhecido por seu trabalho com o compositor Chet Faker, o duo The Black Keys e o grupo de *indie rock* britânico Arctic Monkeys.

Crazy Clown Time pode ser escolhido como objeto primeiro, do qual emanarão as conexões com o restante de sua obra artística, por concentrar em si as características estéticas mais marcantes do estilo de composição de David Lynch, conforme exploraremos aqui.

O ritmo da música é um blues simples, executado na bateria pelo próprio Lynch, em contraste com o restante do disco, cuja batida é quase predominantemente programada e sintetizada por Hurley. Alguns acordes de guitarra em reverso passeiam pelos fundos da bateria, que é o real solo da música. Por cima destes, a voz aguda de Lynch lança imagens, acompanhada de gritos ou *samples* de ambientação atmosférica:

> Paully had a red shirt
>
> Paully had a red shirt
>
> Suzy, she ripped her shirt off completely
>
> Paully, he had a red shirt
>
> Paully, he had a red shirt
>
> Suzy, she ripped her shirt off completely[1]

[1] Trad. livre: "Paully tinha uma camisa vermelha / Paully tinha uma camisa vermelha / Suzy, ela arrancou sua camisa completamente / Paully tinha uma camisa vermelha / Paully tinha uma camisa vermelha / Suzy, ela arrancou sua camisa completamente."

A estrutura da obra já está dada com essa pequena descrição. Ela alude a um tempo cíclico, rítmica, melódica e harmonicamente, dentro do qual o único advento é a introdução dos significantes que Lynch segue lançando, pelos próximos sete minutos, com o mesmo tom gritado de voz:

Danny poured the beer

Danny poured beer all over Sally

Danny poured the beer

Danny poured the beer

Danny poured the beer all over Sally

Buddy screamed so loud he spit

Buddy screamed so loud he spit

We all ran around the back yard

We all ran around

We all ran around the back yard

It was crazy clown time

Crazy clown time

It was crazy clown time

Crazy clown time

It was crazy clown time

It was real fun

Diddy lit his hair

Diddy lit his hair

Diddy lit his hair

On fire

Danny spit on Suzie

Paully sat and chugged two beers

Timmy jumped all around so high

Jumped all around so high

Timmy jumped all around

Paully had a red shirt

Suzie had hers off completely

Paully he had a red shirt

Suzie had hers off completely

Danny poured beer all over

Buddy screamed so loud he spit

Buddy screamed so loud he spit

We all ran around

We all ran around

We all ran around

The back yard

It was crazy clown time

It was really fun

It was real fun[2]

Na narrativa da letra, Lynch descreve uma festa de jovens adultos desgarrados através dessas frases curtas, de cunho levemente infantil, ou ao menos de uma simplicidade intelectual bastante explícita. As frases são reduzidas ao lançamento de imagens, ou significantes, por cima da estrutura cíclica e totalmente destituída de dinâmica da composição. Essa é uma fórmula musical que encontramos repetidas vezes nas obras de Lynch. Suas músicas são como blocos de tempo cristalizados, como universos imagéticos singulares os quais acessamos pelos tantos minutos de duração de seu ciclo, cuja tintura estética marcante encontra suas cores características no uso sarcástico desse tipo combustível de significantes.

---

[2] Trad. livre: "Danny derramou cerveja / Danny derramou cerveja em toda Sally / Danny derramou cerveja / Danny derramou cerveja / Danny derramou cerveja em toda Sally / Buddy gritou tão alto que cuspiu / Buddy gritou tão alto que cuspiu / Nós todos corremos no quintal / Nós todos corremos / Nós todos corremos no quintal / Era hora do palhaço maluco / Hora do palhaço maluco / Era hora do palhaço maluco / Hora do palhaço maluco / Era diversão de verdade / Diddy acendeu seu cabelo / Diddy acendeu seu cabelo / Diddy acendeu seu cabelo com fogo / Danny cuspiu em Suzie / Paully sentou e engoliu duas cervejas / Timmy pulou em volta, tão chapado / Pulou em volta, tão chapado / Timmy pulou em volta, tão chapado / Paully tinha uma camisa vermelha / Suzie tirou a dela completamente / Paully tinha uma camisa vermelha / Suzie tirou a dela completamente / Danny derramou cerveja em tudo / Buddy gritou tão alto que cuspiu / Buddy gritou tão alto que cuspiu / Nós todos corremos em volta / Nós todos corremos em volta/ Nós todos corremos em volta / Do quintal / Era hora do palhaço louco / Era diversão de verdade / Era diversão verdadeira."

O clipe de *Crazy Clown Time*, também dirigido por Lynch, é uma transcrição audiovisual literal da letra da música, sendo cada evento descrito na narrativa imediatamente acompanhado de sua comprovação visual. Ali podemos ver o grupo de violentos jovens estadunidenses em uma desesperada tentativa de diversão, de descolamento lúdico do cotidiano através de uma festividade dura, ilustrada por símbolos da cultura popular da fatia pobre dos representantes brancos do país, os chamados *white trash* (lixo branco). Temos a cerveja como principal substância inebriante, o espaço claustrofóbico de um quintal dos subúrbios decadentes, o *grill* em chamas abastecido com querosene para o fascínio da tribo vestida com uniformes de times de futebol americano que o circunda.

Se podemos afirmar que esta, como a maior parte dos trabalhos musicais de David Lynch, constrói-se como um bloco de tempo,[3] que tempo seria esse de *Crazy Clown Time*? É um tempo de orfandade cíclica, de descolamento da relação histórica ancestral, de abandono da narrativa em prol do espetáculo imagético, de mudança do sofrimento edípico ao narcísico. É um tempo que, se não for salvo pelo mínimo laço empático ativado pela participação no sarcasmo de Lynch (e este é, definitiva e derradeiramente, apenas o mínimo), aponta para a obliteração da alteridade em um desesperado regime do Mesmo.

Ao pensar as marcas das novas formas de sofrimento psíquico na alvorada do século XXI, a historiadora da psicanálise Elisabeth Roudinesco aponta para aquilo que chama de "culto de si" como um terreno comum às patologias que abundam nas novas sociedades hedonistas policialescas. Na conferência intitulada *O culto de si e as novas formas de sofrimentos psíquicos*, publicada na coletânea *A análise e o arquivo*, ela coloca que:

> [...] a questão do culto de si diz respeito ao mesmo tempo ao arquivo e à psicanálise, e, mais precisamente, ao surgimento, durante o último quarto de século, nos Estados Unidos essencialmente, de uma cultura do narcisismo ou culto de um arquivo de si, que põe em primeiro plano uma visão da sociedade fundada na superestimação da figura imaginária de um sujeito desprovido de sentido histórico, atemporal, sem passado nem futuro; um sujeito limitado ao claustro de sua imagem no espelho: vaivém entre o narcisismo primário e o narcisismo secundário. (ROUDINESCO, 2006, p. 51).

[3] Ao denominar a música de Lynch um bloco de tempo estou estabelecendo contraste com outras formas de composição musical que colocam em jogo precisamente a montagem de tempos, encontrando no choque estético de blocos temporais heterogêneos sua principal marca de dinâmica. Penso aqui em compositores como Frank Zappa, John Zorn e Tom Zé.

Uma marca política da supremacia do imaginário, do semblante, por cima da tortuosa floresta do desejo inconsciente, portanto. A confecção de "imagens de si" como o principal substrato político aponta precisamente para esse horizonte conflituoso, desafiador de um modo de ser social voltado ao mesmo, e David Lynch parece atuar como um sismógrafo a testemunhar essa caminhada estética em suas composições. Voltar ao mesmo é o princípio cíclico da estrutura de *Crazy Clown Time*. Cada elemento que é introduzido por sua voz, cada imagem infinitamente singular (como o almejam os sofredores narcísicos), acaba subjugada à sua posição cardinal e ordinal na estrutura rítmica da composição; daí que todo significante introduzido traz consigo a sensação de uma *reintrodução*. Pois a estrutura já conhecemos: ela é pautada no vazio.

Estamos aludindo aqui, com nosso exemplo musical assinado por David Lynch, a pelo menos três problemáticas fundamentais de uma grande teoria da modernidade, a saber: o horizonte da imagem, o horizonte do arquivo e o paradigma mórbido da modernidade.

Os dois primeiros podem se confundir, são de fato muito similares, e já estão algo esboçados na pequena citação de Roudinesco acima. Manteve-se, na tradição histórica de ambos esses macro-objetos, um traço de alteridade essencial. Não é como se de fato agora o Outro da imagem ou o Outro do arquivo tivessem sido completamente obliterados, mas o descolamento do semblante de um e o abismo do outro está constantemente colocado em questão. Podemos sugerir, inclusive, que David Lynch os coloca em questão, em *Crazy Clown Time*. O tempo ao qual ele alude, o qual ele pinta musicalmente, espacialmente, é um tempo de ciclo narcísico, pautado fortemente por sobre um regime de sofrimento ontológico quase geral, de uma jovem cultura morbidamente insatisfeita com os horizontes sociais e existenciais que lhe são apresentados. O narcisismo é uma fuga, um auto-centramento, um convergir-se em direção ao próprio mito individual na busca por sustento que não se encontra no meio público. O que transita no meio público, por sua vez, são as imagens. A imagem é o bem público e a primeira mercadoria de troca. De uma forma que acaba por surgir, sorrateira e traiçoeiramente, a sugestão de que o método de participação no meio social, de trânsito no meio público, seria o tornar-se imagem. Sobre esse choque, Jacques Rancière escreve:

> Do que se está falando e o que precisamente nos é dito quando se afirma que daqui em adiante não há mais realidade, apenas

> imagens? Ou, ao inverso, que doravante não há mais imagens, somente uma realidade representando sem cessar a si mesma? Os dois discursos parecem opostos. Todavia, sabemos que não param de se transformar um no outro em nome de um raciocínio elementar: se só há imagens, não existe mais um outro da imagem. E se não existe mais um outro da imagem, a noção mesma de imagem perde seu conteúdo, não há mais imagem. (RANCIÈRE, 2012, p. 9-10).

Encontrando sua força no brilho televisivo que ilumina o Mesmo, esse apocalipse das imagens aponta para o fim da alteridade que sustenta o sistema, para um horizonte de espetacularização da política, um nível tal de estetização da política que os tanques e botas lustrosas que tanto assustavam Benjamin parecem óbvios e facilmente desviáveis. O horror do tornar-se imagem para participar do político é uma nova forma de estetização da política para o qual só encontraremos alguma força de resposta na mesma formulação maniqueísta benjaminiana se quisermos ler na politização da arte simplesmente uma reinserção do Outro. Como veremos, assim o faz David Lynch.

Antes de nos voltarmos à maneira como a obra de Lynch consegue se destacar desse mesmo ciclo ao qual ela alude, entendamos igualmente o problema do horizonte do arquivo. Como dito, este se assemelha à problemática da imagem, conforme colocado por Roudinesco:

> Existe em todo historiador, em toda pessoa apaixonada pelo arquivo uma espécie de culto narcísico do arquivo, uma captação especular da narração histórica pelo arquivo, e é preciso se violentar para não ceder a ele. Se tudo está arquivado, se tudo é vigiado, anotado, julgado, a história como criação não é mais possível: é então substituída pelo arquivo transformado em saber absoluto, espelho de si. Mas se nada está arquivado, se tudo está apagado ou destruído, a história tende para a fantasia ou o delírio, para a soberania delirante do eu, ou seja, para um arquivo reinventado que funciona como dogma. (ROUDINESCO, 2006, p. 9).

As duas questões se confundem, pois a imagem e o arquivo partilham de um semblante característico. Ambos são dotados de um saber que os ultrapassa, ambos são cristais monádicos absolutos e ambos são nulos caso não haja uma leitura outra que os agencie. É o ponto de concordância entre Rancière e Roudinesco, ao passo que podemos concluir em união que se só há imagens perfeitamente confeccionadas e infalíveis, não há mais a possibilidade da história como criação; de mesma forma, se só há realidade pura e desprovida de imajação, a própria possibilidade da imagem encontra seu fim em uma verdade dogmática delirante e constante.

Imagem e arquivo também se confundem na técnica do fazer musical nos dias de hoje. John Cage já apontava para o momento de nossa forma de composição no recorte *Credo* de seu ensaio *Silence*:

> I believe the use of noise to make music will continue and increase until we reach a music produced through the aid of electrical instruments which will make available for musical purposes any and all sounds that can be heard. Photoelectric, film, and mechanical mediums for the synthetic production of music will be explored. Whereas, in the past, the point of disagreement has been between dissonance and consonance, it will be, in the immediate future, between noise and so-called musical sounds. The present methods of writing music, principally those which employ harmony and its reference to particular steps in the field of sound, will be inadequate for the composer, who will be faced with the entire field of sound. New methods will be discovered, bearing a definite relation to Schoenberg's twelve-tone system and present methods of writing percussion music and any other methods which are free from the concept of a fundamental tone. The principle of form will be our only constant connection with the past. Although the great form of the future will not be as it was in the past, at one time the fugue and at another the sonata, it will be related to these as they are to each other: through the principle of organization or man's common ability to think.[4] (CAGE, 1973, p. 3-6).

O ruído ao qual se refere Cage nessa passagem pode simplesmente ser lido como um bloco sonoro sem tom fundamental observável, cujos picos harmônicos não apontam para nenhuma chave específica. Daí a relação com o sistema dodecafônico de Schoenberg, dada sua desierarquização melódica: um bloco sonoro sem nenhum tom predominante.

David Lynch, enquanto compositor musical, está inserido já no tempo que Cage vislumbra em seu horizonte histórico. Já estamos num momento da criação musical em que a tradução de qualquer estímulo sonoro para codificação binária pode torná-lo amplamente manipulável em um computador, resultando numa

---

[4] Trad. livre: "Eu acredito que o uso de ruído para fazer música vai continuar e aumentar até chegarmos a um tipo de música produzida através do auxílio de instrumentos elétricos que farão acessíveis para objetivos musicais todos e quaisquer sons que possam ser ouvidos. Meios fotoelétricos, de película e mecânicos de produção sintética de som serão explorados. Enquanto, no passado, o ponto de discordância havia sido entre dissonância e consonância, será, no futuro imediato, entre ruído e os chamados sons musicais. Os métodos atuais de escrita musical, principalmente aqueles que empregam a harmonia e sua referência a intervalos particulares no campo sonoro, serão inadequados ao compositor, que será confrontado com o campo sonoro completo. Novos métodos serão descobertos, trazendo uma relação definitiva ao sistema dodecafônico de Schoenberg e métodos atuais de escrita de música percussiva e qualquer outro método livre da concepção de um tom fundamental. O princípio formal será nossa única constante conexão com o passado. Embora a grande forma do futuro não será como a do passado, em um momento a fuga e noutro a sonata, ele se relacionará a esses como se relacionam um ao outro: através do princípio de organização ou a habilidade comum do pensamento humano."

técnica de composição que permite ao seu compositor trabalhar com o campo sonoro completo apreensível pelo ouvido humano. De maneira inversa, a síntese de som a partir da tradução decodificada de informação binária para ondas sonoras também permitem o acesso a qualquer tipo de frequências e harmonias imagináveis. David Lynch usa de ambos: a maior parte de suas composições conta com camas de texturas sonoras geradas pelo computador e *samples*, amostras pinçadas de gravações sonoras, inseridas mediante a manipulação digital.

Em *Crazy Clown Time*, ouvimos gritos, barulho de fogo, cuspes: ruídos sem altura definida, que são imediatamente *arquivos de som*, e *imagens sonoras* de um universo específico ao qual Lynch alude, este de uma morbidez narcísica desamparada, de uma juventude desgarrada que sofre imediatamente de depressão e ansiedade, impotência e megalomania.

Por último, nas três problemáticas que leio concentradas na música de Lynch, me referi ao paradigma mórbido da modernidade. Trata-se do niilismo fundamental ocidental, que o psicanalista Christian Dunker explora em seu livro *Mal-estar, sofrimento e sintoma*:

> O que define uma forma de vida é a negatividade, a falta, o corte ou o vazio que a faz se apresentar ao modo de uma elipse sem centro, personalidade sem qualidades, herói em exílio, indivíduo isolado ou sobrevivente. Trata-se do que Calligaris chamou de *paradigma mórbido da modernidade*, do qual a psicanálise partilha e que caracteriza a subjetividade moderna como inventário de desencontros, falsas restituições, promessas irrealizadas e elaborações melancólicas. Se há uma estrutura fundamental da modernidade, é a melancolia. Mas o sujeito moderno é antes de tudo um melancólico de uma melancolia atípica, pois se caracteriza por não aceitar seu próprio destino. Nossos heróis são, ao mesmo tempo, senhores de suas histórias de vida, apresentadas como obras de autodeterminação, mas também escravos do luto por uma experiência que não conseguem lembrar, reconhecer ou incorporar. Eles evocam existências póstumas, desprovidas de acontecimentos, como é o caso de nosso Brás Cubas, ou vivências amnésicas, como nosso Macunaíma, ou ainda uma sobrevivência instrumental, como nosso Sargento de Milícias. (DUNKER, 2015, p. 281-2).

O sujeito moderno se constrói como centro indefinido de uma triangulação negativada, entre a *perda da experiência* (o metadiagnóstico benjaminiano, cuja multiplicidade de feições Lacan concentra na noção do sujeito barrado) e a *experiência da perda* (que Lacan resume na noção de objeto *a*). "Diagnosticar", conclui Dunker, "é reconstruir uma forma de vida, definida pelo modo como esta lida com a perda da experiência e a experiência da perda" (DUNKER, 2015, p. 282). É

este o tempo mitológico do melancólico ocidental, o tempo fundamental do vazio, que por sua "dupla natureza, reversível e irreversível, sincrônica e diacrônica", como identificado por Lévi-Strauss em *A estrutura dos mitos* (LEVI-STRAUSS, 2008, p. 301), acaba se fazendo imediatamente alvorada e horizonte.

David Lynch pode estar inserido nessa lógica psíquica ocidental, mas aqui nos cabe estabelecer seu posicionamento difuso em meio à melancólica sociedade narcísica que ele pinta em sua música. Pois sabemos, através do enorme montante que Lynch acumulou ao longo dos anos, de sua prolífica atividade intelectual, e sabemos do desvio de sua luz em recusa ao autocentramento. A luz de Lynch não é televisiva, não é voltada para seu narcisismo, não encontra força em si mesma. Ela agencia o Outro, ativa uma leitura outra, só almeja algo de uma conclusão criativa na participação do Outro.

Quer dizer que só podemos apreciar minimamente a música de Lynch quando participamos de sua ironia, quando sentimos a vertigem do abismo que uma frase tão simples quanto "*it was real fun*" suscita após a descrição da festividade psicótica infernal em uma composição insistentemente circular. É essa lacuna entre o enunciado e o experienciado, entre significante e significado, que nos convida e nos agencia, distanciando, ainda que temporariamente, Lynch e nós outros da ilusão de autossuficiência narcísica da qual sofrem seus personagens.

Se, como pensamos, a politização da arte só pode encontrar algum contraste com estetização da política na medida em que a primeira não poderia prescindir da participação do outro em sua composição, então é válido observar que, musicalmente, David Lynch se distancia das formas de autoespetacularização melancólicas e se permite criar com os arquivos e imagens que circundam o vazio singular que o fundamenta. Encontra, no processo de montagem musical, uma forma de convite ao outro para sentarmos juntos, algo distantes, do fogo que corrói as almas desesperadamente narcísicas ao lado.

Referências

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Tradução Sergio Paulo Rouanet. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

CAGE, John. *Silence*. Middletown: Wesleyan University Press,

DUNKER, Christian Ingo Lenz. *Mal-estar, sofrimento e sintoma: uma psicopatologia do Brasil entre muros*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2015.

LACAN, Jacques. *O Seminário:* Livro 7, A Ética da Psicanálise. Tradução Antônio Quinet. São Paulo: Jorge Zahar, 2008.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Antropologia estrutural*. Tradução Beatriz Perrone-Moisés. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

RANCIÈRE, Jacques. *O destino das Imagens*. Tradução Mônica Costa Netto. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

ROUDINESCO, Elisabeth. *A análise e o arquivo*. Tradução André Telles. São Paulo: Jorge Zahar, 2006.

Página intencionalmente deixada em branco.

Quem matou Laura Palmer? A televisão de vanguarda apresentada por *Twin Peaks*

Fernanda Farias Friedrich

> "Com o final da série eu me senti triste. Não conseguia deixar o mundo de *Twin Peaks*. Eu estava apaixonado pela personagem Laura Palmer e as suas contradições: radiante na superfície, mas morrendo no lado de dentro. Eu queria vê-la viver, se mexer, conversar" – David Lynch em entrevista compilada no livro *Lynch on Lynch*, de Chris Rodley (2005).

Nos dias atuais muito se fala sobre os caminhos que a ficção televisiva tem tomado. A aproximação com o cinema fica mais evidente a cada dia, ao passo que o próprio formato é pensado de forma mais abrangente do que no passado. Se no começo da televisão as comédias dominavam os horários nobres, ao longo dos anos os dramas começaram a ganhar mais relevância dentro da realidade da mídia. Múltiplos gêneros surgiram a partir de uma inicial divisão binária. Com a maioria deles derivada do drama, a comédia acabou tendo uma expansão narrativa menor do que a do outro lado da moeda.

O drama televisivo em si pode ser considerado uma derivação do formato de *single-play*, introduzido no começo da televisão. O *single-play* começou a ser exibido na década de 1940, bem no começo da nova mídia. Era transmitido ao vivo – toda televisão naquela época funcionava do mesmo modo. A princípio o *single-play* tinha um sistema de câmera única dentro de um estúdio. Porém, com o tempo passou a ser gravado ao ar livre. O drama acabou herdando do *single-play* a câmera única com a maioria das locações externas, além do formato gravado. A liberdade de ambientação – sem um cenário fixo – tornou-se imprescindível para as séries dramáticas. Com o tempo, a *sitcom* passa a copiar o estilo adotado do drama, testando ambientações diferentes do estúdio fechado. Assim, o posicionamento das séries dramáticas acaba sendo mais homogêneo que o das *sitcoms*.

Ao longo dos anos observamos nas séries de televisão um texto mais complexo, com mais personagens e tramas somadas à história. Nas particularidades do drama, identificamos a criação de ramificações a partir da raiz dramática do texto. Os novos gêneros que apareceram resultaram na intensificação da busca por uma programação mais qualificada, que se destaque entre similares e também dos distintos estilos narrativos constituídos. A ramificação de gêneros acaba emergindo

ao lado da popularização do meio. Na busca por melhorias, nos deparamos com uma nova expressão: televisão de qualidade. O termo foi especialmente popularizado partir da década de 1970 quando programas como *The Mary Tyler Moore Show* elevaram a envergadura narrativa do que era apresentado na época. A televisão de qualidade trazia aspectos além daqueles que eram esperados no meio, tendo representações mais complexas da realidade, personagens mais profundos e uma qualidade estética que se aprimorava junto com a tecnologia de exibição da televisão.

Para contextualizar a busca por qualidade, é preciso ressaltar que o sucesso da televisão nos anos 1970 já estava consolidado. O aparelho era um objeto de consumo dos sonhos de pessoas por todo o globo. Com cada vez mais adeptos, houve necessidade de criar um conteúdo diversificado, agradando as diversas classes, faixa etárias, gêneros, etc. Ao passo que o número de séries no ar se multiplicava, também se mostrou necessário criar diferenciações, provocações que distanciassem as tramas umas das outras. Já que muitas apelavam para o mesmo grupo, era imprescindível instituir diferenciais. Aqui, destacamos um outro fato importante na história da construção dos gêneros da televisão: com o crescimento da TV a cabo nos Estados Unidos durante a década de 1980, a busca por diversificar narrativas se desdobrou, procurando novos formatos que instigassem o interesse do público a adquirir um plano privado de exibição, mesmo com o público à disposição. Ao mesmo tempo, a televisão aberta tentava reconquistar os espectadores que, cada vez mais, pagavam por mais opções de canais.

Chegamos então a abril de 1990, quando David Lynch, em parceria com o escritor Mark Frost, trouxe para o canal público ABC[1] a série *Twin Peaks*. Com uma temporada inicial de oito capítulos, uma nova ramificação do drama chegava às telas estadunidenses – um suspense estilo *murder mystery,*[2] com pitadas de terror e drama psicológico. A história mostra a pacata cidade Twin Peaks que, com pouco mais de 51 mil habitantes, é surpreendida pela morte da jovem mais popular da cidade. Laura Palmer, de 17 anos, é encontrada morta, assassinada de forma misteriosa, aterrorizando o vilarejo. Com a trama introduzida, um agente do FBI,

[1] Canal estadunidense ativo desde 1948, considerado a maior emissora do mundo.

[2] Uma expressão frequentemente utilizada na língua inglesa para classificar jogos em que o desafio central está nas descobertas sobre um assassinato. Utilizado para descrever jogos, jantas, videogames e audiovisuais.

Dale Cooper, chega ao local do crime ainda no primeiro capítulo. Cooper quer encontrar resposta para o que se tornaria o grande questionamento da série: "Quem matou Laura Palmer?" Neste capítulo, minha intenção é destacar brevemente algumas das características que fizeram a série se tornar um marco na televisão mundial, abrindo precedentes para clássicos contemporâneos como *The Walking Dead*, *Arquivo X*, *Breaking Bad* e *True Detective*.

Inicialmente, encontramos na sinopse uma história simples, próxima de tantas outras que já lemos e assistimos: um mistério sobre um assassinato. Entretanto, acompanhar uma investigação cheia de simbolismos era inédito na televisão até então. A forma com que a série é introduzida corresponde à primeira distinção da narrativa em questão. *Twin Peaks* possui uma trama com o estilo de um quebra-cabeça. Aos poucos, assistindo atentamente todos os capítulos da saga, montamos teorias, especulamos as verdades que Lynch nos apresenta. Alguns filmes do final do século passado também são lembrados por realizar com maestria questionamentos e quebras de linhas narrativas, como o premiado *O Silêncio dos Inocentes* (1991), de Jonathan Demme. No entanto, *Twin Peaks* abria espaço para algo além dos 120 minutos convencionais do cinema, oferecendo uma nova referência/experiência para o suspense.

Na primeira temporada, a série apresentou seis episódios de 45 minutos, além do primeiro com 94 minutos. Na segunda, foram 21 episódios com cerca de 45 a 50 minutos, somados ao primeiro da nova temporada, também com 94 minutos. Lynch e Frost contaram a história de forma contínua, não criando uma diferenciação entre as duas temporadas, como era habitual em outras séries. Não há uma passagem de tempo considerável entre as duas temporadas, de fato o tempo diegético decorrido entre o primeiro e o último capítulo é de cerca de um mês – em contraste com um ano e dois meses, período em que a série foi exibida pela ABC. Ao todo, *Twin Peaks* conta 30 capítulos em uma dinâmica em que praticamente cada um representaria um dia na narrativa diegética. Por fim, a série tem aproximadamente 1450 minutos (24 horas) do que seria uma espécie de filme seriado em capítulos.

Assim, o formato sequencial de *Twin Peaks* se distinguia de grande parte da produção serial da época. No fim da década de 1980 e no começo dos anos 1990 o formato de episódios dominava as séries. As histórias possuíam uma continuidade mínima esperada para que a série fosse considerada um conjunto, com personagens,

ambientação e algumas tramas, como relacionamentos ou mistérios, eram desenvolvidas ao longo da mesma temporada – ou até durante todo o seriado. Porém, a estrutura era por episódios, ou seja, não tinha a continuidade de um capítulo, em que você necessariamente precisa ter assistido o último para entender o próximo.[3] Cada episódio tinha um caso específico, que tomava a maior parte do tempo de tela e era resolvido dentro do mesmo. A serialidade era construída a partir da utilização dos mesmos personagens, do mesmo estilo de narrativa e de *cliffhangers,*[4] não necessariamente implicando uma continuidade semelhante a que acontece no modelo de capítulos. A estrutura de capítulos acabou bastante vinculada ao formato da novela, ou no caso, as famosas *soap-operas* estadunidenses. Daí então a relação entre a série e às novelas mencionada por diversos autores que debateram *Twin Peaks* nas últimas décadas.

Ainda assim, a série oferece uma narrativa que ao mesmo tempo gerava a grande pergunta "Quem matou Laura Palmer?" e exibia a cada episódio questões diferenciadas sobre a própria cidade, proporcionando algumas pequenas repostas em contrapartida ao grande questionamento. As partes do quebra-cabeça de *Twin Peaks* que apareciam todos os episódios ajudavam a montar o quadro do que realmente acontecia naquela cidade e, sobretudo, o que ocorreu com Laura Palmer. Contudo, o aspecto contínuo da série predominava, fazendo o público assistir os capítulos com intenção de desvendar como detetives o que acontecia na cidade. Se deixassem de assistir um dia, poderiam perder importantes pistas do que aconteceu com a garota.

Além do estilo preponderantemente capitular, *Twin Peaks* trazia uma mistura ainda mais atípica no meio televisivo – mesclava comercial com arte. Sabemos que a televisão é um meio comercial, a novidade chega na mesma se apresentar fortemente como uma porta para o lado artístico emergir. Kristin Thompson defende o conceito de televisão arte ao falar sobre *Twin Peaks* em seu livro *Storytelling in Film and Television*[5] (2003). Das semelhanças ao

---

[3] A distinção entre episódios e capítulos é especulada por muitos autores, sendo reafirmada pelos italianos Milly Buonanno e Giovanni Bechelloni em artigo apresentado no *Observatorio sulla fiction italiana* e reafirmado no livro de Milly Buonanno, *The Age of Television: Experiences and Theories*. Chicago: The University of Chicago Press. 2007.

[4] Recurso narrativo utilizado para dar continuidade a história em questão. O *cliffhanger* funciona como uma fragmentação de uma resolução ou indagação da narrativa em que uma mesma situação é dividida entre episódios ou capítulos.

[5] THOMPSON, Kristin. *Storytelling in Film and Television*. Cambridge, MA: Harvard UP, 2003

expressionismo alemão e ao impressionismo francês, Thompson reconhece a tentativa vanguardista de uma narrativa atípica oferecida através de uma história com toques surreais, cheia de justaposições e apoiada em planos cinematográficos.

Pelo seu viés comercial, a televisão pode ser considerada um meio muito tradicionalista para suportar iniciativas vanguardistas. No livro *Cultura das Mídias*, Lúcia Santaella aponta que "a TV se caracteriza como uma mídia das mídias, isto é, tem um caráter antropofágico. Ela absorve e devora todas as outras mídias e formas de cultura" (SANTAELLA, 2000, p. 42). Com um potencial condensador, por mais que a televisão possua metas comerciais, há uma lacuna diante de tanta variedade e espaço de programação para que diferentes narrativas sejam testadas. Diante do crescimento do meio, com mais e mais séries sendo exibidas, naturalmente em algum ponto algo extraordinário apareceria para testar e implantar novidades. Dentro do contexto apresentado, *Twin Peaks* foi a tentativa do novo.

Novamente destaco a importância do filme na influência das séries televisivas. Quando o cinema de vanguarda motiva uma televisão *avant-garde*, podemos enxergar um claro passo em direção a uma democratização da arte. Ao utilizar a televisão, um meio de massa, para alcançar as mais diversas plateias, há uma aproximação de um público antes distante de formatos mais artísticos, possivelmente desinteressado ou até amedrontado por narrativas complexas. Estes novos espectadores poderiam antes não ter o intuito de ir ao cinema assistir um filme de Lynch, mas com a acessibilidade recorrente da televisão acabam sendo instigados a experimentar uma narrativa não tradicional. Diante da nova conjuntura de exibição torna-se possível repensar posturas e principalmente, fugir do formato óbvio que tanto assombra a narrativa televisiva.

Contudo, a televisão busca a audiência, ao contrário dos movimentos experimentais de vanguarda que procuram a inovação como principal pauta sem um interesse comercial que sobressaia aos experimentos. Mesmo considerando que a televisão está contida em uma perspectiva de ordem mercadológica, é possível observar hoje inúmeras tentativas do meio sair do padrão: várias com o precedente em *Twin Peaks*. Em entrevista ao jornal *The Independent*[6] em 2013, David Lynch se declara para o meio, dizendo: "Gosto da ideia de uma história continuada (...) a

[6] Reportagem disponível no site do jornal britânico *The Independent*. Disponível em: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/news/twin-peaks-season-3-david-lynch-drama-gets-2016-release-date-after-25-year-break-9778186.html>.

televisão é mais interessante que o cinema neste momento. Parece que o movimento artístico foi para a televisão a cabo". Lynch reafirmou as tendências narrativas atuais que não estão estagnadas devido ao formato televisivo, e sim, em busca de transformar a televisão em um meio autoral de criação.

Nos princípios de *storytelling* é possível analisar que o que nos atém a narratividade em um filme é a forma com que os eventos são ocasionados por motivos sórdidos, levando a uma obviedade narrativa linear, com causas e efeitos. O não narrativo em sua vez busca o não convencional, procurando coincidências mais que explicações, retirando a carga de compreensão convencional dos acontecimentos fílmicos. Deste modo, não existe um desprendimento total da realidade de *Twin Peaks* – em quase todos os momentos procuramos o assassino de Laura Palmer. No entanto, os métodos para chegar até o objetivo são diversificados do comum. Cooper tem sonhos, a mãe de Laura tem visões. O sobrenatural é aceito com naturalidade na série, derrubando princípios de obviedade da narrativa convencional.

O terceiro episódio da primeira temporada acaba com um sonho de Cooper. Na primeira parte do sonho, dois misteriosos homens falam com o investigador, dando dicas sobre o que acontece na cidade. A segunda parte do sonho acontece em uma sala vermelha onde o agente do FBI está sentando diante de um homem com nanismo e da falecida Laura Palmer. O cenário montado com maestria para simular um ambiente de um filme experimental traz os personagens falando distorcidamente, dando dicas sobre o que apareceria mais para frente na história. Não há sentido lógico (ou óbvio) em nada que é dito no cômodo, exceto a frase "ela tem muitos segredos" – se referindo a Laura. Cheio de elementos alegóricos, o quarto vermelho de Lynch faz parte do estilo do diretor, tornando-se um marco na sua criação autoral.

Quando desperta do sonho, o agente procura Harry Truman, o delegado da cidade, e conta o que descobriu através da fala dos dois homens e da ambientação do quarto vermelho. Truman não questiona a irrealidade de um sonho – o que Cooper traz são pistas, reais, inegáveis sob qualquer julgamento. Por mais que a sequência seja única, o sobrenatural não é. Entre tantas outras situações inexplicáveis, Cooper conversa com personagens inexistentes e até o fim da série culmina em uma série de eventos absurdos que levam Cooper a ser possuído pela entidade que provocou a morte de Laura e tantas outras pessoas de *Twin Peaks*. A

entidade, que se chama Bob, é um dos homens que apareceu na primeira parte do sonho enigmático de Cooper.

Ismail Xavier aponta em *O Discurso Cinematográfico* que para buscar o novo "é preciso introduzir a ruptura no próprio nível de estruturação das imagens, no nível da construção do espaço, quebrando a tranquilidade do olhar submisso às regras" (XAVIER, 2005, p.113). Assim, apenas com a quebra da mirada padrão é possível chegar a um olhar diferente. *Twin Peaks* traz o vanguardismo na medida em que alcança uma forma distinta de contar a história, fugindo do esperado, da narratividade padrão, do mundo hiper-real. O surreal é inserido na história como um elemento coringa, que diferencia a série e ao mesmo tempo a torna surpreendente e interessante para acompanhar. Jason Mittel fala sobre a série notando que:

> Esse hit cult, cuja influência foi mais duradoura do que a série em si, detonou uma leva de programas que adotaram as mesmas estratégias de criação e que ao mesmo tempo deixavam de lado seus excessos estilísticos e estranhezas temáticas. Como um cruzamento bem-sucedido entre um caso de mistério, uma novela e um filme de arte, *Twin Peaks* proporcionou aos espectadores e aos executivos da televisão um vislumbrar das práticas narrativas que as séries iriam desbancar. *Twin Peaks* (...) abr(e) as portas para outros programas que no início da década de 1990 tomaram a liberdade criativa na forma de narrar, mais notadamente Seinfield e The X-Files. Ambos acrescentam aspectos essenciais ao repertório da complexidade narrativa com maior sucesso de audiência. (MITTEL, 2012, p. 37-8)

A pergunta chave da série tornou-se um símbolo do que Mittel levanta. A partir de *Twin Peaks* muitas outras séries modificaram seus textos, fugindo da linearidade e narratividade comum no meio televisivo. Seriados passaram a adorar um mistério central, que fazia o público retornar toda semana para descobrir o que estava acontecendo, assumindo uma espécie de papel de detetive, no qual o expectador passa a ser um agente ativo em oposição ao papel passivo que a televisão sempre delimitava ao público. Em uma época sem internet popular, com a telefonia cara, sem redes sociais pautando as nossas vidas, *Twin Peaks* criava um senso de coletividade ao permitir ao público produzir em conjunto hipóteses. A série fazia o espectador conduzir a sua própria investigação a partir do seu ponto de vista sobre o que havia acontecido com Laura Palmer.

De tal modo, o fenômeno *Twin Peaks* invadiu a cultura *pop* com camisetas questionando sobre o assassino de Laura, com estampas da famosa torta de maçã que Cooper tanto gostava e até jogos de tabuleiro do estilo detetive em *Twin Peaks*

eram vendidos. Nem o mundo na música escapou da série: a música *Smooth Criminal*, de Michael Jackson, causou grande especulação ao cantor entoar a frase "*Annie are you ok? Are you ok Annie*?" A canção teria uma clara referência a personagem Annie, presente na segunda temporada. A frase seria baseada em uma fala do personagem Cooper em determinado ponto da história. Cerca de vinte anos depois, em 2013, a banda Bastille apresenta a música *Laura Palmer*, demonstrando a força da série na cultura *pop* mesmo anos após seu término.

Contudo, não apenas a narrativa vanguardista causou apelo ao público. Destaco na série uma grande novidade na época, algo que até então era pouco trabalhado – a interatividade entre meios. O aspecto intertextual de *Twin Peaks* não foi completamente inédito, mas abrangeu diversos setores como nunca antes, abrindo espaço para uma prévia da interatividade transmídia que as séries viriam a ter com tanta força a partir dos anos 2000. *Twin Peaks* foi além do formato da televisão, Lynch e Frost lançaram um livro com o diário de Laura Palmer, mais uma forma de desvendar alguns dos mistérios da cidade. Um filme, *Twin Peaks: Fire Walk With Me*, dirigido e roteirizado por Lynch foi lançado logo após a temporada final da série. O filme mostrava os últimos sete dias da vida de Laura Palmer. Por mais que *Twin Peaks: Fire Walk With Me* não tenha sido bem recebido pelas críticas nem pelo público (MITTEL, 2012), o *case* transmídia em si inspiraria muitas séries pela frente: *Arquivo X*, *Sex and The City*, *Firefly*, *Heroes*, entre tantas outras.

Levando em conta todos os aspectos singulares listados que fizeram de *Twin Peaks* uma série tão referenciada, podemos nos questionar: com qual base o formato geral vanguardista da série foi composto estruturalmente dentro da televisão? Primeiramente, a abordagem de Lynch aos personagens traz uma grande diferença do que havia sido escrito antes para o meio. Personagens com múltiplas camadas, multifacetados, de uma forma cinematográfica, porém, com a possibilidade de extensão que o tempo de um seriado de televisão disponibiliza. Na construção de personagens para o cinema, a materialização de diversas camadas é um dos aspectos fundamentais de formação de um bom personagem. Robert McKee (2006) defende que o personagem é o que faz, não o que diz ser, de forma semelhante às pessoas da vida real. Assim, a caracterização externa do meu personagem pode – e deve – ser diferente do que a interna, provocando camadas e tornando o sujeito mais interessante e menos raso, tornando o simples em complexo. Podemos associar o personagem multifacetado com o princípio *avant-garde* trazido por Xavier:

> [...] o novo filme de vanguarda busca a apresentação de uma estrutura simples, capaz de construir uma metáfora para certas operações de consciência e especialmente para atividade de percepção. Neste sentido, culmina, num projeto de tendência intelectual, a inclinação geral da vanguarda americana para a proposição de um cinema voltado para a subjetividade e para a projeção dos 'mundos interiores' na tela. (XAVIER, 2005, p.123-4)

Logo, a projeção destes mundos interiores mencionados por Xavier com o personagem multifacetado de Mckee faz com que existam novas tramas e subtramas que remetem ao desconhecido e não aparente, trabalhando com metáforas e alegorias. Em *Twin Peaks* não há protagonismo raso – praticamente todos os personagens principais possuem segredos dentro de segredos, nenhuma vida é exatamente o que transparece ser. A complexidade no *storytelling* é atraente novamente por fugir do óbvio e do esperado, levando a narrativa televisiva além do esperado. Kristin Thompson (2003) relembra uma fala de Lynch sobre a relação de Cooper com o Tibet, baseado em uma experiência própria do diretor em conhecer o Dalai Lama. Para Lynch abria-se uma possibilidade de apresentar um lado inesperado de Cooper, instigante e construtivo dentro da trama.

A criação de personagens multifacetados ocasiona possibilidades de tramas múltiplas, no caso, base para as ambiguidades apresentadas em *Twin Peaks*. Thompson coloca que a interpretação final da história da série fazia com que "aspectos grosseiros e seus excessos parecessem simplesmente engraçados. Contudo, isso fez com que as cenas mais difíceis de *Twin Peaks* fossem menos vergonhosas de assistir." (THOMPSON, 2003, p. 128). A composição complexa de personagens e tramas permite que uma múltipla interpretação da história seja possível e que, até em momentos de falhas e quebras narrativas, estas possam ser incorporadas como parte da *storyline*. A habilidade diegética de dissolver diferentes ingredientes no mesmo caldeirão e dar uma homogeneidade ao discurso parte da aceitação de que a série não era um seriado comum. *Twin Peaks* era única em sua essencialidade, o que a permitia ousar na sua forma, na sua narrativa, no seu vanguardismo.

A *mise-en-scène* da série era notável, assim, a fotografia oferecia planos sofisticados para a televisão comum, por si só artísticos e instigantes. Alguns inclusive dispensam a necessidade de texto para complementar, como quando Hank Jennings, ao expor seu lado maquiavélico, é enquadrado com chifres de um alce, simulando uma espécie de demônio. Enquadramentos que sobrepunham os

personagens a objetos em cena sugerindo interpretações fazem parte da estrutura da série, assim como luzes passam a ser diegéticas, assim como os *props* tomam significados alegóricos para integrar os mistérios da trama.

As próprias construções das cenas traziam inovações de terror e suspense na televisão. O que falar da angustiante sequência em que Leeland – possuído por Bob – mata Maddy Palmer, ou do começo da série, quando a mãe de Laura descobre a morte da filha pelo telefone? Os elementos de *background action* devido às inconsistências tecnológicas de transmissão eram complexos de se realizar no começo dos anos 1990, mas isso não impediu Lynch de aplicar a técnica com vanguardismo na televisão, abrindo precedente a tantas outras séries.

A chamada Televisão de Autoria, em inglês *Autor TV*, trouxe inovações para a forma com que as séries eram habitualmente feitas. O *writers room*,[7] permanece sendo a estratégia mais utilizada na hora de escrever séries, porém, o papel de um autor principal ganhou uma relevância muito maior com *Twin Peaks*. A direção também ganhou um peso que até então não se via na televisão. Com a dinâmica do meio, sempre foi – e ainda é – muito comum que capítulos e episódios de seriados não tenham uma unidade, sejam dirigidos por diversos diretores e escritos por diversos roteiristas diferentes. *Twin Peaks* não foi sempre escrito por Lynch e Frost, nem sempre dirigido por Lynch. Todavia, existiu uma consistência na série pouco vista até a sua exibição, com uma história que se completava e um estilo de direção único, deixando a série com uma homogeneidade atípica. A sensação de ser um grande filme de 24 horas, contínuo, fez com que *Twin Peaks* mostrasse que a aproximação dos métodos do cinema era praticável na televisão.

Lembro que, ainda assim, os meios possuem particularidades nas abordagens que fazem com que as narrativas se distanciem, mesmo com a aproximação entre as dinâmicas. Um exemplo é como o filme *Fire Walk With Me* abordou temas mais densos de forma menos leve do que a série. As sugestões de incesto, abuso sexual, violência física, estupro apareceram de forma menos polida no filme do que em *Twin Peaks*. Por mais inventiva que a série fosse para a televisão, seria complicado colocar algo mais explícito do que já foi construído no seriado, por se tratar de um canal aberto, no começo da década de 1990. Até nos dias atuais séries

[7] Dinâmica em que um grupo de escritores se reúnem em um cômodo para elaborar roteiros de séries. Os autores contam com a colaboração uns dos outros para estruturar a narrativa da série em parceria.

mais violentas são exibidas em canais fechados, deixando as narrativas da televisão aberta mais "familiares".

Não que na sua vida estranha *Twin Peaks* seguisse o modelo quadrado das outras séries dramáticas de televisão aberta. Acredito que a saída para uma censura mais pesada na televisão do que no cinema foi a abordagem por vieses que permitiam outro tipo de narrativa, que substituísse a violência gráfica pelo terror e drama psicológico, por exemplo. Quando o seriado traz características fortes do filme *noir* (*Fire Walk With Me* não seguiu essa linha) há uma busca por uma narrativa diferenciada. Do *voice-over* representado nas gravações de Cooper para Diane às *femme fatales, Twin Peaks* aproveitou o potencial da televisão, a utilizando como um meio de criação, vanguardismo, observando suas limitações e trabalhando para trazer uma releitura do mundo cinematográfico. Lynch e Frost aproveitaram ao máximo o espaço que tiveram.

Quando Mittel fala sobre o vanguardismo de *Twin Peaks*, o autor considera que podemos:

> [...] considerar o período que abrange dos anos 1990 até hoje como a era da complexidade televisiva. A complexidade não tomou o lugar das formas convencionais na maior parte da programação atual – ainda são exibidos muito mais sitcoms e dramas convencionais do que narrativas complexas. (MITTEL, 2012, p. 31).

Luís Buñuel não fez com que todos os filmes seguintes seguissem o modelo de *Un Chien Andalou*. No entanto, a obra cinematográfica de Buñuel marcou a história do cinema para sempre, sendo referenciado e (re)pensado em filmes comerciais e não comerciais, obras de arte, literatura, televisão. A intertextualidade de *Un Chien Andalou* pode ser referenciada para o cinema em si como *Twin Peaks* pode ser lembrado na televisão. Mesmo que a complexidade não tenha sido completamente adotada no meio, a série teve a sua marca na história da mídia, apresentando novas possibilidades em fazer televisão.

Encerro com o que proponho ao longo deste capítulo – pensar *Twin Peaks* como televisão de vanguarda, reconhecendo Lynch como alguém que remodelou a ficção televisiva no final dos anos 1980 e começo dos anos 1990. Os devaneios da série abriram precedente para o não explicado, para sensações, intuições e para a participação mais efetiva do público na narrativa apresentada. Assim:

Falar das propostas de vanguarda significa falar de uma estética que, a rigor, somente é anti-realista porque vista por olhos enquadrados na perspectiva constituída da Renascença ou porque, no plano narrativo, julgada com critérios de uma narração linear cronológica, dominada pela lógica do senso comum. (XAVIER, 2005, p.100).

A irrealidade narrativa de *Twin Peaks* resultou em uma nova perspectiva da ficção seriada, tornando possível novas visões, textos, interpretações. Logo, é possível concluir que tomando a mobilização vanguardista como base, o leque de possibilidades de expressar na televisão tanto a ficção como a releitura do real do meio acaba com seu potencial multiplicado a partir da exibição da série de Lynch.

Referências

BUONANNO, Milly. *The Age of Television: Experiences and Theories*. Chicago: The University of Chicago Press, 2007.

MCKEE, Robert. *Story*. São Paulo: Arte e Letra, 2006.

MITTEL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. *Matrizes*, São Paulo, n. 2, p.30-52, jan./jun. 2012. Disponível em: <www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes>.

RODLEY, Chris (Ed). *Lynch on Lynch*. London: Faber & Faber, 2005.

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura das mídias*. 2. ed. São Paulo: Experimento, 2000.

TWIN Peaks. Criação de David Lynch e Mark Frost. USA, 1990.

THOMPSON, Kristin. *Storytelling in Film and Television*. Cambridge, MA: Harvard UP, 2003.

XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema – Antologia*. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme, 1983.

_____. *A opacidade e a transparência*. São Paulo: Paulo: Paz e Terra, 2005.

O surreal nos curtas de David Lynch

Matheus Batista Massias

Uma das palavras que têm sido usadas para descrever o cinema de David Lynch é surreal. À exaustão, talvez o conceito de surrealismo tenha se perdido ao longo dos anos. O que é o surrealismo? O que, de fato, pode ser tachado como surreal? A qualidade onírica das imagens que Lynch produz é incontestável, o fator *dream-like* se faz presente, de forma bem patente e indelével, diga-se de passagem, e garante a Lynch sua marca autoral que lhe é bastante peculiar. Desde *Eraserhead*, passando por *Blue Velvet*, e desembocando mais recentemente em *Mulholland Drive* e *Inland Empire*, o termo lynchiano ganhou as páginas de críticas cinematográficas, trabalhos acadêmicos, e entrou para o vocabulário dos cinéfilos. Tal adjetivo que leva o nome do cineasta impresso é um feito para poucos no cinema. Alguns clássicos reverberam: *felliniano*, *tarkovskiano*, e mais recentemente, Ian Nathan usa o termo *coenesque*, para amarrar as qualidades e idiossincrasias dos irmãos Coen, por exemplo. Mas, afinal, o que é ou que seria lynchiano? E onde está o surreal em David Lynch?

A minha busca pelo surreal no cinema de Lynch parte de suas origens, mais especificamente de seus curtas-metragens. O foco e os objetos de pesquisa da obra de Lynch, já bastante analisada e revisitada, são seus longas-metragens, incluindo, dependendo do pesquisador, sua célebre série para a televisão, *Twin Peaks*. Curiosamente, pouco foi escrito sobre os primeiros trabalhos do diretor, inclusos os seus curtas-metragens, e mais tarde também seus videoclipes e comerciais para televisão.[1] Diretor, é bom salientar imediatamente, é a palavra-limite para as tantas ocupações de Lynch: escritor, tanto de seus roteiros como de suas imersões na Meditação Transcendental; músico; ator; artista visual. Se seu *métier* é tão plural e desafiador, Lynch pode, sem limitações, ser descrito e entendido definitivamente como um artista, um multiartista. O presente capítulo tem como desígnio a análise fílmica dos curtas-metragens de Lynch — curtas que estão presentes na coleção *The*

[1] O *website Open Culture* lista e disponibiliza alguns comerciais que David Lynch fez ao longo de sua carreira, por exemplo: o comercial para o perfume Obsession de Calvin Klein, o comercial para a marca japonesa de café Georgia Coffee usando alguns personagens de sua série *Twin Peaks*, uma mensagem de serviço público sobre um problema com ratos na cidade de Nova York, além de comerciais feitos para Giorgio Armani, marcas de cigarro como a suíça Parisienne, e para o Playstation da Sony.

Short Films of David Lynch (2002)[2] —, a fim de permear pelo seu começo artístico nada modesto, além de trazer novas inquietações acerca do conceito de surrealismo que marca a passagem desse artista tão curioso de Missoula na história do cinema.

Pinceladas no Grande Ecrã

A estrada de Lynch nas artes começa na pintura. Lynch estudou pintura na Academia de Belas-Artes da Pensilvânia, onde transitou do ecrã violentado por tintas para o ecrã atacado por imagens em movimento. Seu primeiro filme, o curta-metragem *Six Men Getting Sick (Six Times)*, de 1967, é uma animação experimental, realizada a partir de uma, poderia se afirmar, epifania. No começo de *The Short Films of David Lynch*, Lynch conta:

> Em todos os anos, no final do ano letivo, era realizado um concurso de pintura e escultura experimental. Nesse ano em particular, no começo desse ano, eu estive em um grande estúdio na escola, onde cada pessoa tinha o seu próprio cubículo fechado. E eu estava pintando um quadro preto, com um jardim verde. As plantas verdes emergiam de alguma forma do preto. Um verde muito escuro surgindo do preto. Eu estava olhando para este quadro e ouvi o vento e vi a pintura se mexendo um pouco. E isso foi o começo de tudo. Eu queria ver a pintura se mexendo e com sons.

Esse concurso, que ele ganhou, deu projeção às criações de Lynch e lá ele conheceu H. Barton Wasserman, que lhe ofereceu mil dólares para construir um modelo igual ao da exposição para ele. Lynch aceitou imediatamente e com o dinheiro comprou sua primeira câmera, uma Bolex. Com a câmera em mãos, Lynch fez seu quarto curta-metragem, *The Alphabet* (1968), nascido a partir de um sonho da sobrinha de Peggy Lance, sua esposa na época, que também estudava artes e era uma ótima pintora, de acordo com Lynch.

Depois de *The Alphabet*, Lynch fez *The Grandmother*, em 1970. Lynch lembra que o roteiro era "muito denso e curto e não tinha a forma de um roteiro

[2] Outras coleções reúnem curtas-metragens de Lynch, como *The Lime Green Set* [contendo além de todos os curtas inclusos em *The Short Films of David Lynch*; *Absurd Encounter with Fear* (1967); *Fictitious Anacin Commercial* (1967); *Industrial Symphony No.1* (1990); *DumbLand* (2002), que em si, já é uma coleção que contém oito curtas; as partes 2 e 3 de *Out Yonder* (2002); *Rabbits* (2002), que contém quatro filmes; e *Absurda* (2007), que também é um segmento do filme antológico *Chacun son cinéma ou Ce petit coup au coeur quand la lumière s'éteint et que le film commence*, de 2007] e *Dynamic 1* [contendo *Darkened Room* (2002); a parte 1 de *Out Yonder* (2002); *Boat* (2007); *Bug Crawls* (2007); e *Industrial Soundscapes* (2007)]. Há outros curtas feitos por Lynch, mas que não foram ainda compilados em coleções.

normal." Bushnell Keeler,[3] um amigo de Lynch, lhe informou sobre o Instituto Americano de Cinema e um programa de bolsas para filmes independentes. Lynch se candidatou e, embora não tivesse criado muitas expectativas de ganhar, por ser iniciante, o destino o agraciou mais uma vez. *The Grandmother*, um dos curtas mais elaborados de Lynch, foi feito a partir dessa bolsa. Anos mais tarde, em 1973, quando Lynch estava filmando *Eraserhead*, o Instituto Americano de Cinema se tornou Instituto Americano de Vídeo. A fim de verificar a qualidade das imagens, Lynch foi contatado e fez *The Amputee* (1974). Depois de *Blue Velvet* e devido a uma viagem a Paris, Lynch foi convidado por Daniel Toscan du Plantier a fazer um curta para ser incluído numa antologia sobre como os estrangeiros veem os franceses; assim nasceu *The Cowboy and the Frenchman* (1988), para a televisão francesa como parte de uma série chamada *Les Français vus par*... O último curta de *The Short Films of David Lynch* é *Premonitions Following an Evil Deed*, incluído como um segmento do filme *Lumière et compagnie* (1995), feito por quarenta diretores usando o cinematógrafo, uma câmera de filmar que também serve como projetor inventada pelos irmãos Lumière.

A obra de Lynch, no cinema, é marcada por pelo menos duas matrizes temáticas: a familiar e a corporal. A familiar mais amplamente, no que tange às relações interfamiliares: entre recém-casados (*Eraserhead*) e casados (*Lost Highway*); uma relação quase paternal entre Frederick Treves e John Merrick em *The Elephant Man*; a rivalidade entre famílias interestelares em *Dune*; o comunitário visto como organismo familiar em *Twin Peaks*, a série, e *Twin Peaks: Fire Walk with Me*, o filme; pai e filha ou entre irmãos (*The Straight Story*). Talvez como uma forma de construir um pano de fundo, a temática familiar se faz de forma patente, combinando intrigas e acontecimentos trágicos, de forma que tais famílias ou irão ruir ou seus membros cooperarão entre si a fim de se manterem juntos e em harmonia, superando adversidades e inimigos em comum.

---

[3] Keeler foi uma das pessoas mais influentes na vida artística de Lynch, "Ele não foi somente uma inspiração catalisadora e um modelo de profissional-artista de longa data, um professor e amigo encorajador que o apoiou, mas tomou passos estratégicos que ajudaram o jovem Lynch a começar a decolar em sua brilhante carreira." O primeiro capítulo do livro *Beautiful Dark*, "Fearfully and Wonderfully Made", 1946-1970 (*The Alphabet*, *The Grandmother*), de Greg Olson, oferece mais relatos sobre a relação dos dois, e de Keeler sobre Lynch. Originalmente escrito em inglês, as traduções das citações foram feitas livremente por mim. O mesmo foi feito nas demais citações em língua inglesa, por outros atores.

Por outro lado, o fator corporal pode ser entendido de duas formas: pela volúpia, pelo sexual, ou, contrariamente, pela repulsa que os corpos deformados ou doentes porventura causem: o bebê de Henry Spencer, que em sua forma lembra um espermatozoide gigante e nasce de forma problemática, recusando comida e chorando incessantemente, por outro lado, Henry vislumbra sexualmente sua vizinha, além de ser "abusado" pela mãe de sua namorada (*Eraserhead*); a deformação física que define a alcunha de Merrick como o "homem-elefante"; o desejo do jovem Jeffrey Beaumont pela jovem Sandy Williams e, mais tarde, pela mais madura Dorothy Vallens em *Blue Velvet*, merecendo destaque também as taras sadomasoquistas de Frank Booth e seu aerossol, além da orelha em decomposição encontrada por Jeffrey no começo do filme; o amor carnal entre Sailor Ripley e Lula Pace Fortune em *Wild at Heart*; em *Twin Peaks*, tanto a série quanto o filme, a presença de casais é óbvia, enquanto que o "corpo deformado" pode ser identificado no personagem The Man from Another Place e MIKE, que só tem um braço; a luxúria também exala em *Lost Highway* e os corpos, além de sexualizados (há personagens de atores pornô, por exemplo), podem ser estranhos, como o personagem The Mystery Man; em *The Straight Story*, destaque para o corpo envelhecido, que perece pelo tempo; em *Mulholland Drive*, a paixão carnal entre duas mulheres e o corpo deformado, mais uma vez interpretado pelo ator Michael J. Anderson.

Tais temáticas e implicações são presentes, desde o começo, nos curtas-metragens de Lynch, tecendo de forma ora prazerosa, ora perturbadora suas nuances artísticas e inquietações narrativas e estéticas. Onde o surreal se materializa na obra de Lynch? O surrealismo, como movimento artístico e revolucionário dentro das artes (como André Breton, o fundador do surrealismo, enfatizou) se permitiu mais experimentações do que os movimentos anteriores ao Modernismo. Sua gênese não foi uma erupção involuntária, o movimento surrealista se desenvolveu amplamente a partir do Dadaísmo. Uma das ambições mais primeiras do surrealismo era entender, ou melhor, explorar as qualidades do sonho e da vida, além de suas eventuais contradições. O inconsciente é posto em jogo, e em uma definição de surrealismo, Breton argumenta que ele é um

> Automatismo psíquico puro pelo qual se propõe exprimir, seja verbalmente, seja por escrito, seja de qualquer outra maneira, o funcionamento real do pensamento. Ditado do pensamento, na

> ausência de todo controle exercido pela razão, fora de toda preocupação estética ou moral. (BRETON, 1924).

O cinema de Lynch chega muito depois da idade de ouro do cinema surrealista, com os franceses do calibre de Germaine Dulac e Jean Cocteau, americanos como Man Ray (que explora o surrealismo tanto na fotografia quanto no cinema), e claro, a dupla mais intrigante do movimento, Salvador Dalí e Luis Buñuel. Apesar do *delay*, o nome de Lynch é associado ao movimento; em seu livro *David Lynch*, da série *Contemporary Film Directors*, Justus Nieland argumenta que:

> Isso, em parte, é o porquê de David Lynch ter sido muitas vezes descrito como um tipo de surrealista recente. Como os surrealistas históricos do período entreguerras, ele valoriza o que André Breton famosamente descreveu como o "poder de desorientar" do cinema, seu *status* como uma arena para a experiência de alteridade e do desconhecido. O Surrealismo, pelo menos insistido pelos seus praticantes, não é uma estética ou coleção de trabalhos particulares, mas uma prática, um processo—e a experiência do cinema é o local vital da prática surrealista. Dependendo de quem você for perguntar, claro, o cinema de Lynch ou é essencial para o legado vivo do surrealismo, ou é ainda outra repetição fraca de uma prática vanguardista transgressiva de outrora. É importante ser desconfiado ao aliar Lynch tão profundamente aos surrealistas ou à sua agenda ético-política. De fato, seus filmes são oníricos, tensos, e cheios de erupções do bizarro e do inquietante [o autor está fazendo uma possível referência ao conceito de *Unheimliche*, de Freud] dentro da textura sóbria do quotidiano, e, assim como os surrealistas, ele entende a cultura popular como o horizonte da fantasia de massa, o reservatório do afeto coletivo. Todavia, Lynch não procura nem uma des-sublimação revolucionária da vida quotidiana, nem suas investidas em sonhos ou no inconsciente são ligadas a algum programa político explícito. Um jeito de fazer sentido de Lynch como um surrealista, no entanto, é levar a sério seu entendimento sobre mídias vitais—uma frase necessariamente paradoxal que, tanto para Lynch quanto para os surrealistas antes dele, articula uma compreensão de mídias para uma introspecção básica sobre a estranha vida de organismos. (NIELAND, 2012, p. 111).

Por outro lado, no livro *Surrealism and Film*, Michael Richardson (2006, p. 72) comenta sobre o diretor no capítulo "Surrealism and Hollywood", mas problematiza além da superfície: o termo "surrealista" atribuído a filmes torna-se vago: "O Surrealismo se tornou uma coisa 'amorfa' que pode, geralmente por nenhum motivo aparente, ser atribuído por críticos em relação a certos filmes ou diretores que melhor se encaixe na análise que eles pretendem fazer".

Embora ache os filmes de Lynch entediantes, Richardson (2006, p. 72) confessa que "os primeiros curtas de Lynch e *Eraserhead* [1976] eram promissores,

e *Blue Velvet* [1986] continha alguns momentos genuínos de *frisson*, mas ele já parecia pretensioso por compartilhar do puritanismo que retrata sem desafiá-lo." Richardson continua sua crítica:

> Reconhecidamente, os filmes de Lynch são visualmente impressionantes e contêm imagens ressonantes (por exemplo, o encontro esplêndido entre o diretor e seus sinistros produtores em *Mulholland Drive* [2002]), mas de modo meramente episódico: momentos reveladores similares a este poderiam ser encontrados no trabalho de inúmeros diretores.
>
> [...] A marca do trabalho surrealista - a vontade de mudar a vida e transformar o mundo - parece ausente (e os pronunciamentos de Lynch sobre surrealismo deixam claro que ele tem pouco entendimento sobre o assunto). O que eu acho que realmente falta é a limpidez que encontro no trabalho surrealista, a sensação de não apenas olhar para o mundo criado, mas também para o mundo do filme, como Breton uma vez declarou sobre a pintura, *olhar para fora* e fazer um contato direto com o espectador (esse é um dos significados do entendimento surrealista que 'a poesia deve ser feita por todos'). Pelo contrário, Lynch parece mais próximo, em espírito, de Cocteau, fazendo jogos mentais com o espectador. Esses jogos podem ser prazerosos se o espectador entrar na brincadeira, mas eles são essencialmente mistificadores, ao invés de reveladores. Os filmes de Lynch parecem ter sido feitos para 'iniciantes', para aqueles que aceitam os pontos de referência do cineasta, assim com aqueles que se dirigem à um puritanismo moral duradouro, um puritanismo de transgressão. Eles podem suscitar o surrealismo em sua textura visual, mas o suscitam apenas para assimilá-lo a um conjunto de significantes vazios. Eles representam um choque aceitável e revelam uma autoconsciência de causa que serve de disfarce para uma falta de motivação no conteúdo do filme. (RICHARDSON, 2006, p. 72).

Richardson não se convence, embora confesse que possa ser uma falha crítica de sua parte. É assim, e com essas palavras em mente, que a análise a seguir tenta cobrir tais suspeitas, com os inúmeros exemplos na obra do diretor em sua fase inicial.

Six Men Getting Sick (Six Times)

O primeiro curta de Lynch é um interessante exercício de colagem. Como o título sugere, o curta apresenta seis homens ficando doentes, vomitando, seis vezes. *Six Men Getting Sick (Six Times)* começa com um notável som de sirene, que é a única fonte sonora durante o curta. O som pode ser interpretado como um chamado de emergência, uma vez que sirenes são usadas por ambulâncias, por exemplo. O quadro é preenchido visualmente com números — 4, 3, 2 e 1 — que fica maior no

lado direito e é cortado na metade para então dar continuidade à apresentação dos outros três homens. Por ser uma animação, os corpos vistos não são de pessoas reais (o curta também é conhecido como *Six Figures Getting Sick*), mas figuras dismórficas: do lado esquerdo do quadro, três rostos ou semicorpos aparentemente sem roupa; do lado direito, mais três, dessa vez vestidos, de preto. As figuras são vistas do busto para cima e ficam no canto superior do quadro, os rostos da direita são mais expressivos, enquanto que os da esquerda começam sem órgãos do rosto, como olhos e narizes. Tais figuras dismórficas provavelmente encontram um breve paralelo na obra do pintor irlandês Francis Bacon, que Lynch considera como um dos seus favoritos:

Da esquerda para a direita: *still* de *Six Men Getting Sick (Six Times)* e duas pinturas de Bacon, *Head I* (1948) e *Head VI* (1949)

Em Lynch, as cores (no caso, a roxa) podem ser sugestivas, ou mera coincidência, o que realmente está em jogo é a forma, ou a de(s)forma, das cabeças: embora as da esquerda pareçam intactas, as da direita se desmancham, como está desmanchada a cabeça de *Head I*, onde os ombros têm esboços, mas eles não mais são operantes, eles deixam a cabeça cair, entrar em colapso. Sinal de loucura? Em *Head VI*, as pinceladas verticais em preto e suas tonalidades podem ser conectadas ao vômito das seis cabeças em Lynch, suas orientações verticais, só que em sentido descendente.[4]

A inoperância do corpo humano é um reflexo dos corpos, sejam eles deformados ou doentes. Algo interessante nos primeiros segundos de *Six Men Getting Sick* são as linhas e contornos que se ligam entre si a partir das figuras. Seria um modo de mostrar algo contagioso? Ou as figuras estariam interagindo entre si a

[4] A alusão a Francis Bacon não para na série *Head* (que vai de I à VI). Na verdade, é a partir de 1972 que rostos se dissolvendo começam a se tornar mais comuns em suas pinturas. A data coincide com um ano antes, quando seu amado George Dyer havia cometido suicídio, a partir de então a arte de Bacon se torna mais sombria e temas como a passagem do tempo e morte se tornam uma constante.

fim de achar uma cura? Ou, mais ainda, estariam elas mesmo doentes? Outras partes do corpo humano também são mostradas, como a região torácica (no quinto homem) e um órgão do sistema digestivo, provavelmente o estômago, sendo ligado por um longo esôfago que se conecta ao segundo homem da esquerda, e logo depois nos restantes. Enquanto as paletas pretas e brancas são predominantes nesses primeiros instantes, a cor preta emerge do lado inferior do quadro e as figuras levam as mãos aos rostos e em seguida tudo fica vermelho, com exceção dos traços dos homens doentes, depois volta ao preto e branco, com a primeira cor dominando o plano. Exclamações de dor? Os órgãos começam a ficar vermelhos, como se em alerta, e a sirene ainda ecoa em uníssono na trilha sonora. A palavra "SICK" pisca duas vezes em frações de segundo no quadro; as mãos que vão aos rostos são para tapar as bocas (e os órgãos doentes também) que inevitavelmente não conseguem suportar o que vem dentro: o enjoo, o vômito. A cor roxa agora predomina no quadro e as sequências começam de novo, acompanhando o *loop* da sirene que não para.

Em seu livro *The Passion of David Lynch: Wild at Heart in Hollywood*, Martha P. Nochimson discute *Six Men Getting Sick* (além de *The Alphabet* e *The Grandmother*) junto com o primeiro longa-metragem de Lynch, *Eraserhead* (além dos demais filmes de Lynch, em outros capítulos). De acordo com Nochimson (1997, p. 106), tais filmes "exibem um interesse mais aberto e direto de Lynch pelo cinema". Nochimson difere tais filmes e sua qualidade primitiva em termos de narração com os filmes hollywoodianos de Lynch, sem desmerecer ou inferiorizar uns em detrimento de outros; no mais, Nochimson (1997, p. 106) identifica uma certa pureza em relação a eles, que também "ilustram a fascinação de Lynch com um mundo no qual a procura muito difundida e ardente por uma estrutura fechada da história é tão real quanto as verdades fortes e soltas da energia do subconsciente e do acaso".

The Alphabet

Lançado em 1968, *The Alphabet* é o quarto curta-metragem de Lynch, no qual o diretor já trabalha com *live action*, mas não deixa a animação de lado. Combinando ambos, esse novo trabalho de Lynch traz uma profundidade maior, por mais simples que a estrutura narrativa seja: uma menina deitada na cama (interpretada pela própria Peggy Lynch), um pesadelo, o alfabeto recitado e mostrado, letras que tomam forma e dialogam entre si. O curta começa com um

fade-out, a ambientação é pesada, o tom escuro do filme é opressivo.[5] Embora não tenha sido feito em preto e branco, tais cores predominam no filme: o fundo preto, todo preto, encobre a cama em que a menina está, que forma o conjunto branco com colcha de cama, travesseiro, lençol e vestidos. O uso de maquiagem também é expressivo, seu rosto e suas mãos são demasiadamente brancos; adiciona-se a posição da menina na cama, em decúbito dorsal, imóvel. Estaria ela morta? Na trilha, se ouve uma voz aparentemente infantil recitando "A, B, C" cinco vezes. Há um corte, e agora no quadro além do título do filme — com uma grafia provavelmente infantil, com as letras boleadas e um pouco tortas — se vê um rosto branco, de óculos escuros e batom vermelho na boca. O fundo preto ainda presente. Próximo corte e já entramos na animação, que dessa vez é um pouco mais difícil de transpor em uma descrição direta: as cores e os traços vão se formando "ao vivo", como se o artista estivesse desenhando ali mesmo na hora. De um ponto de vista mais objetivo, poderia se dizer que as letras do alfabeto estão dispostas de forma caótica, mas ordenada.

A animação e o *live action* são intercalados, os planos se tornam relativamente desconexos, acrescentando para a nuance surreal do curta. Lynch recorre de novo a sua matriz temática: os corpos deformados. É interessante notar que a deformação, nesse caso, não se dá por intermédio exclusivo de uma enfermidade óbvia ou mal funcionamento, mas pela revelação dos interiores, dos órgãos ali presentes, assim como em *Six Men Getting Sick*. Em *The Alphabet*, os ombros dão continuidade a braços incompletos (outra possível conexão a Bacon), o provável tubo do esôfago não se conecta com os órgãos interiores, e no lugar da cabeça está a letra "a", que depois é ocupada e preenchida por uma sucessão de traços. Na forma final, dessa sequência, a cabeça já apresenta um rosto, montado como se por recortes; um objeto — que Olson (2008, p. 37) identifica como: "Uma vagina vermelha em formato de coração com pelinhos e um cordão umbilical" — ao lado joga as letras "a", "b", e "c" para a cabeça do rosto, há um corte e um *close-up* no rosto que agora abre a boca, outro corte abrupto onde se tem a menina do quarto

[5] Greg Olson relata que Lynch admira pintores do Expressionismo Abstrato como Jackson Pollock, Franz Kline, e Jack Tworkov. De acordo com Olson, "Esses artistas expressavam seus sentimentos e pensamentos mais profundos em campos de cor em negrito, pinceladas cortantes, e ejaculações de tinta espalhadas ou pingadas." Ademais, "Lynch, que faria uso evocativo de tonalidades escuras em seus filmes e pinturas, deve ter ficado especialmente impressionado com as imagens preto-em-preto de Kline, que emitiam uma ressonância misteriosa e poética." (2008, p. 31).

gritando de frente para um espelho, e então de novo no rosto que chora lágrimas vermelhas, possivelmente sangue. Esses cortes rápidos que Lynch promove funcionam como se fossem notas de rodapé e, na sequência, se vê em um plano bem fechado da metade do rosto, do nariz para baixo, da mulher de batom vermelho, que exclama, como se quebrando a quarta parede e alertando o espectador: "Por favor, lembre-se que você está lidando com a forma humana". Mesmo que coisas diferentes aconteçam em outros planos, Lynch nos dá a dimensão certa por esses cortes. Qual seria o sentido desse aviso? Que forma humana estamos lidando? E de quem?

The Alphabet termina em seu ambiente mais curioso: o quarto escuro. Os cortes, ainda, se não mais ágeis, aumentam a carga de perturbação que a menina do quarto passa. Interagindo ou, pelo menos, tentando, a personagem olha para as letras, tentando agarrá-las algumas vezes. O espectador é provocado mais uma vez, a menina se dirige e fala: "Agora que eu recitei o alfabeto, diga-me o que achou." O curta acaba com a personagem passando mal, cuspindo sangue em seu lençol branco. A motivação de *The Alphabet* é o sonho, e há bastante o que relacionar entre o surreal, sonho, e a linguagem, nesse caso o alfabeto, e o "medo de aprender" (OLSON, 2008, p. 35). Jacques Lacan, renomado psicanalista francês, sugere que "o inconsciente é estruturado como uma linguagem", e o cinema, em si, também é uma linguagem. A sintaxe dos planos, ou seja, a montagem, é ditada a partir dos impulsos narrativos, sejam eles psicologizados ou não. Nesse caso, a busca por ordem e sequência é explícita, as letras devem ser (e são) emparelhadas sequencialmente, para facilitar a aprendizagem. Por outro lado, Olson sugere que:

> Lynch também está comentando metaforicamente sobre a deturpação psíquica que acompanha a perda da inocência primitiva, a atribuição de nomes reducionistas e limitantes e categorias estéreis à livre 'imaginação da humanidade e das coisas' da criança semialfabetizada, como [Robert] Henri propõe. (OLSON, 2008, p. 35).

Assim, aprender o alfabeto e a normatividade das coisas limitaria a visão de mundo, de certa forma, pois a inocência estaria perdida — uma visão um tanto romântica sobre a arte e produção artística. Fugindo desses paradigmas, em termos de edição cinematográfica, Lynch investe nas pluralidades da qualidade imagética, como os já citados *live action* e animação, que se intercalam e se confundem. O surreal deve ser entendido não como o ininteligível, mas como um *modus operandi* latente e em potencial, que trabalha em pelo menos duas vias, ambiguamente, a do

sonho (um filme não poderia ser visto também como um sonho acordado, a partir da experiência e imersão no que vemos?) e a da linguagem (é difícil separar, nesse sentido, a linguagem verbal e a visual, uma vez que a palavra, quando conota ou denota sentido, imediatamente traz à mente uma imagem mental).

The Grandmother

The Grandmother é um dos curtas mais elaborados e intrigantes de Lynch. Diferentemente dos anteriores, ele tem uma duração bem mais longa, com um pouco mais de trinta minutos. Assim como *The Alphabet*, Lynch combina mais uma vez a direção de atores e atrizes (em preto e branco e em cores) e animação; a trama gira em torno de um garoto que literalmente "planta" uma avó a fim de se distanciar de seus pais e o comportamento abusivo deles.[6] Assim como *The Alphabet*, *The Grandmother* aposta em ambiências e tons escuros, a cor preta é sufocante, embora o branco também escape, os personagens são pálidos, devido ao uso, poderíamos dizer, expressionista da maquiagem. Aqui, em *The Grandmother*, assim como em *The Alphabet*, se percebe outra matriz autoral lynchiana, talvez menor em escala, mas ainda intrigante: a linguagem. Os personagens principais do curta interagem não com palavras, mas com grunhidos;[7] e em outro momento dele, logo no começo, após a animação, um homem e uma mulher num gramado agem como cães, latindo e engatinhando, imitando o andar de cachorro. O "homem-cachorro" avança no menino, que brota do solo entre as folhas secas. Teria sido um sonho? Há um corte, sequência com animação, e já se tem o segmento do curta em que as ações fazem mais sentido. O uso da linguagem em Lynch é algo a se estudar, considerando exemplos como The Man from Another Place em *Twin Peaks* e sua fala de trás para frente, a série *Rabbits* (2002) e os coelhos humanoides que conversam em *non sequitur* (um artifício identificado no surrealismo, por exemplo), entre outros.

A abertura animada de *The Grandmother* é segmentada com os traços se formando, como Lynch fizera anteriormente nos curtas comentados acima. A ideia

---

[6] Nieland (2012, p. 120) observa que "A imagem de pesadelo da casa do filme deve algo à leitura que Lynch fez de *A Metamorfose* de Franz Kafka, que também entende a domesticidade burguesa como um lugar de incontáveis transformações da natureza."

[7] O som em *The Grandmother* é usado e explorado de modo rico e sugestivo. Graças a inventividade de Lynch e sua parceria frutífera (a primeira, por sinal) com Alan Splet (que trabalhou também em *Eraserhead*, *The Elephant Man*, *Dune*, e *Blue Velvet*, como *designer* de som) o curta apresenta "um fundo rico, poético, e auricular (insetos sussurrantes, grilos, trovão e chuva torrencial)." (OLSON, 2008, p. 48).

que se tem é de nascimento ou germinação, uma vez que seres com forma humana (em miniatura) saem de uma superfície inferior e brotam mais acima. Na animação, primeiro, um homem, que provavelmente é o "homem-cachorro", que também brota do chão; depois, uma figura feminina, possivelmente a "mulher-cachorro". Na animação, tais figuras formam uma espécie de abraço e quando o curta avança para a sequência em preto e branco, o homem e mulher-cachorro estão juntos se abraçando. O menino, também na superfície da animação, brota, e logo surge do outro lado, na sequência em preto e branco. As sequências da animação e em preto e branco estão intrinsecamente ligadas, o que faz o espectador se perguntar se o homem e a mulher-cachorro são os pais do menino. A relação dele com os pais em casa é conflituosa, e o primeiro conflito começa após o pai descobrir uma mancha de cor laranja na cama do menino. Seria urina? Polução noturna? Após o incidente, o menino acha uma saca cheia de sementes; uma das sementes, ele guarda. A fim de usá-la, ele enche a cama (de outro quarto) de terra, abre um furo no meio e insere a semente dentro. Começa a regar e, depois de um tempo, uma forma não identificável começa a germinar; com mais água, se desenvolve até atingir uma certa altura. As elipses do curta não são exatas, o que faz o espectador deduzir que a avó brotou em minutos ou em algumas horas: ela sai de um buraco perto da raiz, junto com um líquido, com a ajuda do menino.

O rosto da avó lembra um pouco o do menino, pelo menos no que concerne à palidez da pele, aos lábios avermelhados e à mesma coloração ao redor dos cílios. O menino desce um andar e busca um ramo de flores para presentear a avó, penteia o cabelo e volta ao encontro dela. O encontro dos dois é terno e delicado, embora não seja isento de conotações sexuais. Talvez o fato de o menino plantar uma avó seja uma consequência após o aparecimento da mancha alaranjada na cama dele, mas só isso não suporta uma ligação sexual entre os dois. Os dois sorriem, estão felizes juntos, trocam olhares afetuosos, cutucadas (provavelmente a coisa mais curiosa entre os dois), e um beijo na boca. A psicanálise e os desejos sexuais são de notória atenção na obra de Lynch, mas a sua cartada surreal fica por conta de suas imagens enevoadas, que não distinguem a realidade e o sonho. Olson destaca que:

> Assim como os diretores do começo do século XX do Expressionismo Alemão e do Impressionismo Francês, Lynch é fascinado pela qualidade onírica da transmissão de imagens e sons cinemáticos, e suas habilidades de apresentar o intangível estado interior do ser como experiências audiovisuais palpáveis para os

> espectadores. Ele quer suspender a visão e a experiência do espectador num transe de impressões sensoriais e associações psicológicas. Às vezes, Lynch emprega sonhos e visões como elementos da trama, de modo formal e discreto (*The Alphabet*, *Dune*, *Blue Velvet*, *Twin Peaks*, *Wild at Heart*). Frequentemente, ele combina os estados oníricos e não-oníricos para que então os pontos de transição entre as várias realidades sejam tentadoramente obscuras (*The Grandmother*, *Eraserhead*, *Blue Velvet*, *Twin Peaks*, *Lost Highway*, *Mulholland Drive*).
>
> [...] Em filmes convencionais, a linha que separa elementos da narrativa que são de consciência onisciente e interior é nitidamente traçada. Mas, para Lynch, a barreira entre interno e externo, sonho e realidade, morte e vida nova, é uma membrana permeável.
>
> [...] Lynch quer retratar a reciprocidade entre emoções fortes e forças abstratas, e ele tem a ambição artística e a habilidade de tornar esses elementos vívidos, viscerais, e intensos, quer uma personagem os encontre na rua ou em sua cabeça. O diretor se empenha em comunicar a realidade psicológica da personagem que, estando dormindo ou acordada, está sempre com ela. (OLSON, 2008, p. 48-49)

Essa falta de nitidez ou opacidade de diferenciação entre sonho e realidade é o que faz, possivelmente, a imersão do espectador na trama criada por Lynch, aproximando assim a plateia do mundo lynchiano, onde o surreal é absorvido, por mais que não seja interpretado. A questão de interpretação, como fim, é menos desejável, talvez, do que a experiência, o choque, a imersão. O fato de Lynch não revelar detalhadamente suas motivações ou interpretações é um grande ás na leitura e visualização cinematográfica, onde os espectadores podem, sem medo, buscar suas próprias conclusões, sem a mão ditatorial do criador.

The Amputee

The Amputee é o último curta de Lynch antes do lançamento de *Eraserhead*. Lançado em 1974, poderia se afirmar que *The Amputee* é o mais simples dos curtas dessa época, provavelmente devido a menos uma inspiração ou desejo do que uma espécie de favor oferecido. Em 1973, Lynch já estava filmando *Eraserhead* por quase um ano, quando então ele e sua produção ficaram sem dinheiro para dar

continuidade ao projeto,[8] o multiartista conta: "Foi nessa época que Fred [Elmes] veio falar comigo e disse que tinham lhe pedido para filmar um teste com dois tipos de filme em preto e branco para o IAC determinar qual o melhor, pois iam comprar um monte deles." Nessa época, Lynch relata, o Instituto Americano de Cinema se tornou Instituto Americano de Vídeo, e a transição da película para o vídeo já apontava novos paradigmas e diretrizes no fazer cinematográfico. Em *The Short Films of David Lynch*, os dois tipos de vídeo são testados, com cada um durando por volta de quatro minutos. A amputada do título é interpretada por Catherine Coulson[9] e a enfermeira, curiosamente, é vivida pelo próprio Lynch.

The Amputee é realizado com apenas um plano, médio e imóvel. Embora pareça que sua força esteja no monólogo da mulher amputada, a informação visual é bastante relevante: a personagem de Coulson está sentada numa poltrona, escrevendo em um caderno (uma possível carta) e fumando um cigarro, enquanto a enfermeira chega para cuidar dela, assistindo as suas pernas amputadas. A diegese é dupla: visível, com Coulson e Lynch no campo, e invisível, com a pessoa que a personagem de Coulson endereça em suas anotações, e Jim e Helen (além de Harry, Joanne, e Paul), que não vemos, mas sabemos que são um casal. A personagem de Coulson trabalha em cima das suas memórias, que desenterram intrigas amorosas entre os citados. Enquanto ela escreve, ouvimos seu *voice-over*; a enfermeira não só aplica uma injeção, como repara e remove as faixas sujas que cobrem a extremidade da perna amputada. A enfermeira limpa o ferimento, usando alguns remédios e uma pinça, até o momento em que um líquido jorra. Os corpos doentes de Lynch não são passivamente enfermos, eles se manifestam sistematicamente. Enquanto jorra, ainda ouvimos o *voice-over* da amputada, se queixando. A perna amputada não a

---

[8] Para mais informações sobre a pré-produção e filmagem de *Eraserhead*, o documentário que o próprio multiartista gravou, *Eraserhead Stories* (2001), providencia mais detalhes. Ademais, outros documentários sobre a obra de Lynch são recomendados: *LYNCH* (2007), feito pelo próprio Lynch com o pseudônimo blackANDwhite; *Pretty as a Picture: The Art of David Lynch* (1997); *David Lynch: Don't Look at Me* (1989), da série francesa Cinéastes de notre temps; *No Frank in Lumberton* (1988) e *Mysteries of Love* (2002), sobre *Blue Velvet*; *Jonathan Ross Presents for One Week Only: David Lynch* (1990), o episódio David Lynch, do talk-show Scene by Scene; e um documentário de 1987 sobre cinema surrealista apresentado pelo próprio Lynch, produzido pela série britânica Arena, da BBC.

[9] Coulson era uma amiga de Lynch, que não só exerceu várias funções na produção e filmagem de *Eraserhead*, mas interpretou a icônica e enigmática Margaret Lanterman na série *Twin Peaks* (e também no filme, *Twin Peaks: Fire Walk with Me*, aparecendo brevemente em apenas uma cena), mais conhecida como Log Lady, pelo seu hábito de carregar sempre consigo um tronco de árvore. Ademais, Coulson foi casada com Jack Nance (vide: *I Don't Know Jack*, documentário de 2002), eternizado por seu papel em *Eraserhead* como o protagonista Henry Spencer, e que também estava em *Twin Peaks*, e alguns outros papéis em filmes de Lynch, embora menores.

incomoda, mas picuinhas amorosas a aborrecem; ela sequer exclama dor ou olha para a amputação, sua concentração está firme nas memórias.

O curta de Lynch não nos providencia como a personagem de Coulson foi amputada, o curta não gira em torno disso, não verbalmente, pelo menos. Quase não há diferença entre a primeira e a segunda versão, embora no final da segunda o vazamento da perna amputada seja maior. A amputada apenas continua escrevendo e fumando, sem dar a mínima para a perna. Curiosamente, no site do IMDb a personagem de Lynch é creditada como "enfermeira incapaz e assustada" (*Unable and scared nurse*), e embora isso não seja tão óbvio, Lynch sai do quadro no final de ambos os curtas, e o líquido da perna amputada continua jorrando.

The Cowboy and the Frenchman

Em 1988, quando *The Cowboy and the Frenchman* saiu, Lynch já era um cineasta com certo respaldo na indústria cinematográfica. Seus quatro longas-metragens anteriores, com exceção de *Dune*,[10] foram bem recebidos pela crítica e por uma parte do público. Quando convidado para gravar um curta-metragem do seriado *Les Français vus par...*,[11] Lynch não tinha ideia do que fazer, logo, preferiu não se comprometer. No entanto, como se atingido por uma (outra) epifania, Lynch decidiu participar e suas ideias foram vistas como "dois clichês em um". Fugindo de atmosferas pesadas e tonalidades sombrias, o curta é classificado como "pastelão" (*slapstick*, em inglês), onde o humor emana primariamente da interpretação corporal dos atores. Se aplicado o método de autor para a crítica, a escolha de gênero de Lynch faz sentido: onde os corpos encontram motivos para serem explorados nas suas mais diversas nuances, sejam elas sexuais ou ligadas a doenças ou deformidades, Lynch brinca com as mais diversas potencialidades. Em *The Cowboy and the Frenchman*, o personagem de Harry Dean Stanton, Slim, é "o líder de um rancho — quase surdo como uma pedra por causa de dois tiros de calibre 30.06 que foram disparados bem perto dele quando tinha treze anos e meio — [...]." A questão

[10] Como se de certa forma "amaldiçoado", *Dune* foi primeiramente visado por Alejandro Jodorowsky na década de 1970 e que, depois de muitas batalhas de negociação, acabou se desvencilhando de seu tão caro (nos sentidos mais plurais da palavra) projeto. Lynch também teve problemas com o filme, uma vez que produtores e financiadores lhe negaram o controle artístico e a versão final da obra. O documentário *Jodorowsky's Dune* (2013) revela os envolvidos na produção do diretor chileno e como ele perseverou para transpor a narrativa do romance de Frank Herbert para as telas.

[11] Os outros quatro diretores convidados foram Werner Herzog (*Le Gaulois*), Andrzej Wajda (*Proust contre la déchéance*), Luigi Comencini (*Pèlerinage à Agen*), e Jean-Luc Godard (*Le dernier mot*).

da surdez, ou melhor, da audição debilitada foi usada mais uma vez, por exemplo, na série *Twin Peaks*, pelo próprio Lynch, que interpreta o chefe do agente especial Dale Cooper (Kyle MacLachlan), e por ter a audição prejudicada costumava gritar com as pessoas que conversava, característica que também é explorada por Lynch no personagem de Stanton.

Apesar desse detalhe, o segmento *The Cowboy and the Frenchman* gira em torno do francês, que adentra em terras desconhecidas e é quase hostilizado em sua chegada. Visualmente, esse curta de Lynch é bem diferente dos demais: as cores, mais vivas, às vezes mais saturadas, vão do verde ao redor ao vermelho das roupas; verbalmente, esse é o curta mais falado, embora a comunicação não seja tão bem estabelecida por causa da inabilidade auditiva de Slim. O olhar desconfiado de Slim e sua feição severa é digna de ser temida, ele envia os dois vaqueiros para descobrirem "que diabos é aquilo descendo pela montanha". A galope, Pete (Jack Nance) e Dusty (Tracey Walter) vão verificar quem se aproxima, um deles laça o estranho enquanto o outro desce do cavalo e o derruba no chão. O francês é então trazido amarrado até Slim e sem entender nada encara os três homens sem medo. Ao falar em francês, mais um caso de falta de comunicação, obviamente Slim e seus homens não entendem uma palavra da língua. E, claro, mais uma vez: o problema de Slim com a audição, com ele levando a mão ao ouvido e o aproximando para ouvir melhor, além de perguntar: "O quê?"

Slim, cada vez mais curioso, sugere que "o maldito [possa ser] um espião extraterrestre" e pede para os dois capatazes verificarem o que há dentro da mala do francês antes de o matarem. Para a surpresa de todos, o francês carrega uma infinidade de coisas: vinhos, baguetes, fotografias, queijo num prato, *escargot* (o francês carregava consigo vários no bolso também, Dusty acha que talvez ele tenha dormido ao lado de um riacho), uma carta, e, então, batata frita, o que faz Slim deduzir que o homem em questão é francês (batata frita em inglês é *French fries*). Ainda surpresos, Pete e Dusty olham para o francês com suspeita, enquanto Slim aperta a sua mão. Esperando Pete trazer cervejas e amendoim (e *ketchup* para a batata frita), o francês avista um índio. Outra troca cultural, ou melhor, gastronômica cômica, é quando o francês oferece queijo, mas Slim recusa derrubando a fatia no chão rispidamente, argumentando que eles não podem comer esse queijo, pois ele já cheirou antes e está estragado. O francês avista o Broken Feather (Pena Quebrada) pela segunda vez: um índio que vive por ali na região, e

começa a ficar bastante nervoso, tremendo a ponto de parecer que está em transe ou dançando de forma muito engraçada. O índio se aproxima e conta que já havia visto o francês, pois estava seguindo ele por dez dias, além de estar também curioso com o conteúdo da mala.

Poucos minutos depois, quatro mulheres loiras chegam de carro e perguntam se eles estão com fome. À noite, enquanto o francês bebe uma *long neck* da Budweiser, os demais saboreiam o vinho que ele trouxe, mais um exemplo das trocas culturais que vêm a calhar na comicidade. Musicalmente o curta apresenta músicas sulistas, ora instrumentais acompanhadas só por violino, ora por violão; uma sequência mostra três mulheres dançando ao som de uma música circense, em seguida, se vê um homem vestido todo de branco, empunhando uma guitarra e cantando um estilo meio *country*, meio *rock*. Minutos depois é Slim quem arrisca alguns acordes, tocando violão. A última sequência noturna é quando o francês carrega um busto da Estátua da Liberdade, Slim dispara para o alto com seu revólver, e todos gritam, "Vive la France". Pela manhã, esperando pelo desjejum (tipicamente americano, diga-se de passagem), os cincos estão sentados recostados contra a cerca do curral, Slim já veste a boina do francês, enquanto este está com o chapéu de *cowboy* de Slim; Pena Quebrada, por sua vez, diz que queria muito ter uma mala igual à do francês. O curta acaba com Slim praguejando, "Maldição!", ao sentir um caracol na sua axila.

The Cowboy and the Frenchman talvez seja o curta que menos ofereça tons surreais, se não pela aparição de três mulheres, com roupas e cabelos típicos dos anos 1950 — o período histórico favorito de Lynch —, cantando. Robert Arp e Patricia Brace sugerem que o curta possa ser lido politicamente como:

> [...] um comentário sutil sobre a natureza ubíqua e frequentemente avassaladora da cultura *americana*. O cowboy americano Slim é literalmente surdo para com todos comentários e críticas; os políticos americanos são comumente referidos como 'cowboys' por líderes estrangeiros—em 1988, Ronald Reagan (que geralmente interpretava um cowboy nas telas em sua primeira carreira) tinha acabado de terminar seu último mandato como presidente. Imigrantes nos Estados Unidos são informados que todo o mundo deve falar em inglês, e no final do curta, todo o mundo está. O francês tem sorte pois ele pode arrumar sua mala e partir, mas o índio não tem mala alguma, logo não pode ir embora. Quando vemos o Pena Quebrada pela primeira vez, Slim manda um de seus capatazes se desculpar e liquidar sua dívida de jogo com o índio, uma alusão dupla às indenizações que os nativos americanos demandaram do governo norte-americano por causa de violações de

> tratados e seus cassinos lucrativos construídos em reservas indígenas. (ARP; BRACE, 2011, p. 8-9).

Assim, brincando com estereótipos, *The Cowboy and the Frenchman* vai além da comicidade e falta de comunicação, Lynch explora questões históricas e sociais, não deixando de lado suas marcas autorais ao incorporar paralelos musicais, a presença feminina (por mais submissa que seja, nesse caso), e atos de violência, que podem ou não se intensificar.

Premonitions Following an Evil Deed

O curta mais breve de *The Short Films of David Lynch*, *Premonitions Following an Evil Deed*, foi feito por encomenda, para o filme *Lumière et compagnie* (1995), que também conta com outros cineastas renomados. Com 52 segundos de duração, o curta aposta na montagem paralela e num ambiente quase, se não hostil: no primeiro plano, três policiais passam por uma cerca; no chão, uma pessoa deitada, aparentemente morta. Os cortes demoram alguns segundos em fundo preto, deixando quem vê em alerta ou em tensão. Na sequência, uma mulher olhando para o canto direito do quadro, um corte, e uma tomada inesperada: mulheres numa cama, uma se levanta e uma névoa branca cobre o plano, como um *raccord* mágico, para então se revelar homens com rostos monstruosos, como se fossem máscaras ou moldes de massa. No meio desse mesmo quadro, uma mulher, nua, presa num tubo gigante; a câmera viaja num *travelling* para o canto direito e um fogo abrasivo nasce e se dissipa através da montagem, revelando então a mulher do segundo plano, que está em casa, na companhia de outra pessoa, quando se levanta para ver algo: um policial que chega, provavelmente trazendo más notícias.

O título, que poderia ser traduzido como *Premonições Seguidas de um Ato Perverso*, é sugestivo: as duas mulheres que se levantam e andam para a extremidade direita do quadro provavelmente são as que têm as premonições: a primeira, visitada pela polícia, possivelmente foi informada sobre o que aconteceu com a pessoa que estava no chão no primeiro plano; a segunda talvez tenha algum envolvimento com os homens de rostos deformados ou a mulher no tubo. A questão dos corpos e do ambiente familiar é mais uma vez explorado por Lynch e se, somente se, o conteúdo das imagens e sua textura não é surreal, pelo menos a sua montagem o é.

* * *

Analisar a trajetória de Lynch como um surrealista é relevante. No entanto, fechar sua obra numa redoma de princípios surreais é uma decisão reducionista. As opções são múltiplas, apontar as relações familiares e o fator corporal (corpos sensuais ou deformados, doentes) é um caminho para entender não somente o surreal lynchiano, mas uma chance para se adentrar, por exemplo, aos *disability studies* ou *crip theory*. Lynch, como multiartista, impressiona com sua inventividade na criação imagética, sonora, e verbal, que são intrigantes a ponto de nos debruçarmos sobre os mais diversos aspectos do cotidiano, corriqueiros ou não, em que o real e o onírico se confundem e se entrelaçam. Se o surreal vem a ser a ótica de análise da obra de Lynch, focar no processo, ao invés do produto e fechamento, interpretação fílmica, é importante. O mundo lynchiano é aquele lugar que quanto mais adentramos, mais queremos ficar, vivendo e sonhando.

Referências

ARP, Robert; BRACE, Patricia. The Owls Are Not What They Seem: The Logic of Lynch's World. In: DEVLIN, William J.; BIDERMAN, Shai. (Ed.). *The Philosophy of David Lynch*. Kentucky: The University Press of Kentucky, 2011. p. 7-23.

BRETON, André. *Manifesto do Surrealismo*. 1924. Disponível em: <http://www.culturabrasil.org/zip/breton.pdf>. Acesso em: dez. 2016.

NOCHIMSON, Martha P. Please Remember, You Are Dealing with a Human Form: *Six Men Getting Sick*, *Eraserhead*, *The Grandmother*, and *The Alphabet*. In: _____. *The Passion of David Lynch: Wild at Heart in Hollywood*. Austin: University of Texas Press, 1997.

OLSON, Greg. Fearfully and Wonderfully Made, 1946-1970 (*The Alphabet*, *The Grandmother*). In: _____. *Beautiful Dark*. Maryland: Scarecrow Press, Inc., 2008. p. 1-51.

NIELAND, Justus. Organism. In: _____. *David Lynch*. Urbana: University of Illinois Press, 2012. p. 111-119.

RICHARDSON, Michael. Surrealism and Hollywood. In: RICHARDSON, Michael. *Surrealism and Film*. Oxford: Berg, 2006. p. 61-76.

THE SHORT Films of David Lynch. Direção: David Lynch. 2002.

Página intencionalmente deixada em branco.

Sobre os colaboradores

Alexandre Linck Vargas

Doutor em Teoria da Literatura, mestre em Ciências da Linguagem e graduado em Comunicação Social. Professor dos cursos de Cinema e Audiovisual e Publicidade e Propaganda e do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem (PPGCL), todos na Universidade do Sul de Santa Catarina (Unisul).

Camila Morgana Lourenço

Doutora e mestre em Teoria da Literatura pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), além de jornalista pela Universidade do Vale do Itajaí (Univali), na qual atua como professora de literatura e redação científica. É autora do livro-reportagem *Retrato Literário: Urda Alice Klueger e o fazer literário* (Univali/Edifurb, 2004) e desenvolve estudos sobre biografias, contos e escritas de si.

Carla Fonseca Abrão de Barros

Mestranda em Artes Visuais, na linha de História da Arte, pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), e bacharela em Cinema pela Faculdade de Artes do Paraná. Lecionou como professora substituta no curso de Cinema da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) entre 2014 e 2016. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Cinema e Arte Contemporânea atuando principalmente com intervenção urbana e performance.

Claudio Vescia Zanini

Professor Adjunto de língua inglesa e literatura da Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre (UFCSPA), além de membro do Grupo de Pesquisa Estudos do Gótico – CNPq. Suas áreas de interesse incluem ficção de horror na literatura e no cinema, literatura dramática, e as interfaces entre literatura, cinema e psicanálise.

Daniel Serravalle de Sá

Professor Adjunto na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Seus interesses de pesquisa incluem o estudo da cultura popular e a relação entre literatura e outras artes. Nos últimos anos tem escrito sobre o gótico e suas manifestações em diversos contextos culturais. Publicou capítulos nos seguintes livros: *World Film Locations: São*

Paulo (Intellect, 2013); *Directory of World Cinema: Brazil* (Intellect, 2013) e *Tropical Gothic in Literature and Culture* (Routledge, 2016).

Fernanda Farias Friedrich

Doutoranda em Literatura, mestre em Literatura Inglesa e graduada em Jornalismo, todos na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Em fase de conclusão do estágio doutoral na University of British Columbia (UBC), no Canadá. Cineasta premiada, trabalha com audiovisual há dez anos, atuando como diretora, roteirista, produtora e montadora. Suas áreas de interesse incluem ficção seriada, cinema e feminismo.

George Ayres Mousinho

Doutorando em Literaturas de Língua Inglesa pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Sua linha de pesquisa é atualmente voltada a estudos comparativos de meios audiovisuais, com foco em ficções pós-apocalípticas e seus retratos do medo nuclear da Guerra Fria.

Jair Zandoná

Doutor e mestre em Literatura pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Realiza estágio pós-doutoral em Literatura na mesma instituição (PDJ/CNPq). É um dos editores da *Revista Anuário de Literatura* (PPGL/UFSC), editor de resenhas da *Revista Estudos Feministas* (REF), integra o quadro de pesquisadores/as do Instituto de Estudos de Gênero (IEG) e do Núcleo Literatual – Estudos Feministas e Pós-coloniais de Narrativas da Contemporaneidade.

Julian Alexander Brzozowski

Doutorando e mestre em Literatura pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), graduado em Cinema pela mesma instituição. Atualmente pesquisa contrastes e aproximações entre a psicanálise e o xamanismo yanomami através do estudo da obra *A Queda do Céu*, de Davi Kopenawa.

Marcio Markendorf

Professor Adjunto na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), no curso de Cinema do Departamento de Artes. Está vinculado aos Grupos de Pesquisa Literatura e

Memória e Artes e Mestiçagens poéticas. É membro do Núcleo Literatual – Estudos Feministas e Pós-coloniais de Narrativas da Contemporaneidade. Tem experiência na área de Letras e Cinema, com ênfase em Teoria da Literatura, Escrita Criativa e Gêneros Cinematográficos.

Maria Carolina Müller

Mestranda no Programa de Pós-graduação em Inglês da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e Graduada em Letras Inglês pela mesma instituição. Tem experiência nas áreas de Literatura e Cinema.

Marta Correa Machado

Professora assistente na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), no curso de Cinema do Departamento de Artes. Doutoranda em Administração pela Fundação Getúlio Vargas (FGV/São Paulo), mestre em Administração pela Faculdade de Economia e Administração da Universidade de São Paulo (FEA/USP) e graduada em Jornalismo pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Tem experiência na área de Produção Executiva, Animação e Indústria Criativa.

Matheus Batista Massias

Mestre em Inglês: Estudos Linguísticos e Literários pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Seus interesses de pesquisa, de modo geral, abrangem os estudos de autor no cinema, teoria e análise fílmicas, e cinema brasileiro.

A proposta do volume é reunir textos de escrita mais reflexiva, de voz e linguagem pessoal, sem a preocupação de fechar as pontas discursivas, tal como é de praxe nos formatos herméticos da academia. O livro foi pensado com foco em um público amplo de interessados em David Lynch – cinéfilos, cineclubistas, estudantes, fãs – mas temos certeza que *scholars* também encontrarão conteúdos significativos e um conjunto de informações relevantes.

Lynch foi aqui uma ponte, dobra ou contato entre os colaboradores, que possuem diferentes formações acadêmicas, interesses artísticos e atividades de pesquisa, razão para a multiplicidade e riqueza de abordagens.